

Juego propuesto: Mini Batalla Naval

Introducción

Mini Batalla Naval es un juego por turnos donde el jugador debe encontrar y hundir barcos escondidos en un tablero. Cada turno consiste en seleccionar una celda. Si acierta, se marca como “tocado”; si no, como “agua”. El objetivo es hundir todos los barcos en la menor cantidad de intentos posibles.

Características del juego

- Tablero cuadrado (6x6 o configurable).
 - Barcos ocultos colocados aleatoriamente.
 - El jugador toca una celda para intentar "disparar".
 - Se indica visualmente si fue un **acierto** o un **agua (cada cuadrado es agua o barco, diferenciar con colores al seleccionarlo)**.
 - El juego finaliza cuando todos los barcos son hundidos.
-

Trabajo a entregar (Primera Entrega)

La primera entrega de este trabajo consiste en construir las bases para el desarrollo del juego. Para ello será necesario definir una actividad -activity- cuya interfaz está compuesta principalmente por un tablero de 6 filas y 6 columnas. Dicho tablero deberá completarse con agua y barcos de manera aleatoria, para esta entrega la cantidad de barcos debe ser de entre 10 y 15 calculandose de forma aleatoria también.

Además se deberán agregar dos componentes visuales: el primero de ellos será colocado en la parte superior de la pantalla donde el usuario podrá visualizar la cantidad de movimientos que se fueron realizando durante el juego y la cantidad de aciertos. Se considera un movimiento cuando el usuario selecciona 1 celda, independientemente si hubo o no coincidencia.

También se debe indicar la cantidad restante de barcos a encontrar.

Por otra parte se deberá visualizar un botón que permita reiniciar el juego en caso de haber finalizado (encontrado todos los barcos) o cuando el usuario así lo requiera. Cuando se presiona este botón, todo el tablero y el contador de movimientos deberá reiniciarse.

✓ Pautas de corrección aplicadas

Punto	Aplicación
Layout	Una actividad, botones, indicadores y tablero
Lógica del juego	Cálculo de aciertos/movimientos, detección de finalización
Respuesta usuario	Feedback visual al tocar una celda (colores), resultado inmediato
Puntaje	Muestra de estadísticas: toques correctos vs. agua
Desarrollo en Kotlin	Sí
Entorno	Android Studio

Entrega

- Fecha límite: 16/05/2025
- Plataforma: **IDEAS**.
- Grupo: 2 personas.
- Requisitos: juego funcional con layouts, lógica básica y feedback visual. No es necesario guardar puntaje ni tener animaciones.