# Documentaci**ón Batalla Naval**

La siguiente documentación consta de la implementación de los algoritmos de como funciona el juego llamado Batalla Naval, el juego se presenta a nivel de pseudocódigo para posteriormente ser transcrito a un lenguaje de programación, en este caso se utilizará el lenguaje java y se implementará interfaz de usuario con la librería swing, el funcionamiento de cada clase y métodos que contienen las clases se definen a continuación.

## Clase DinamicaJuego

Esta clase se encarga de administrar el flujo del juego, al hacer uso del método iniciarPartida llamado dentro del método main para realizar la ejecución del programa, cuenta con atributos como jugador y tablero.

Inicio Proceso DinamicaJuego

Var usuario

Var tablero

/*\*Métodos se explican a continuación\**/

Fin

El método **comenzarJuego()** se encarga de iniciar la ventana del juego, siendo esta un Jframe de swing, además de registrar el nombre del usuario para posteriormente mostrarlo en el apartado correspondiente.

Inicio Proceso iniciarPartida()

Llamar método mostrarVentana()

FinProceso

El método **crearNuevaPartida()** se encarga de permitir la carga de archivos si es la primera vez que se inicia el juego, de ser así entonces se le mostrará al usuario un mensaje en el cual se le indicará que debe de subir un archivo que servirá para crear tableros, seguidamente se invocará al método iniciarPartida().

Inicio Proceso crearNuevaPartida()

Var validarPrimerJuego = true

Si (validarPrimerJuego == true) entonces

Escribir “Debe de subir un archivo con extensión .th, el formato debe ser el siguiente”

Escribir “~ Indica la posicion de una casilla normal de agua.”

Escribir “B1 Indica la posición del barco de tamaño de una casilla”

Escribir “B2 Indica la posición del barco de tamaño de dos casillas”

Escribir “B3 Indica la posición del barco de tamaño de tres casillas”

Escribir “T Indica la posición de una bomba tipo torpedo”

Escribir “I Indica la posición de una bomba tipo misil”

Escribir “O Indica la posición de una bomba tipo hecatombe”

Escribir “«id» Indica el número o palabra con el que se identificará el mapa, el nombre definido en un mapa no puede repetirse.”

Llamar método convertirArchivo()

Llamar método mostrarPrevisualizador(tablero)

validarPrimerJuego = false

Llamar método jugar()

sino si (validarPrimerJuego == false) entonces

Llamar método mostrarPrevivualizador(tablero)

Llamar método jugar()

Finsi

FinProceso