

# Colpisci la nave

*Sviluppatore: **Napolitano Christian**  
Versione progetto: **Prima***

# Colpisci la nave

Lo sviluppatore Christian Napolitano, sta lavorando ad un progetto che ha deciso di chiamare “Colpisci la nave” realizzato usando come ambiente di sviluppo “Codeblocks” e come linguaggio specifico “C++”. In questo programma lo sviluppatore permette all’utente di posizionare le proprie navi ed sfidare il pc, vince chi colpisce tutte le navi dell’avversario. Sia il pc che l’utente possono posizionare 5 navi, una volta posizionate può avere inizio la battaglia. Buona fortuna!

Nelle slide successive vi verranno mostrate le varie funzioni usate e qualche screen del programma.

# Colpisci la nave

Le funzioni che vi saranno mostrate tra poco servono per gestire tutto il funzionamento del programma, in questa versione del software funzionano tutte le funzioni, tranne la funzione partita che è ancora in lavorazione, ma presto con altri aggiornamenti sarà completata.

# Colpisci la nave

Vi illustro le varie funzioni:

Void titolo (void);

Void menu (void);

Void verifica\_menu (void);

Void inseriscinavi (void);

Void inseriscipc (void);

Void chiudere\_gioco (void);

Void info\_regole (void);

Void partita (void);

# Colpisci la nave

Void titolo (void)

```
{  
  
    cout << "\t ***** *          * ***** * ***** *" << endl;  
  
    cout << "\t *      * *      *      *      *      *" << endl;  
  
    cout << "\t *      * *      ***** *      *" << endl;  
  
    cout << "\t *      * *      *      *      *      *" << endl;  
  
    cout << "\t ***** *          * ***** *" << endl;  
  
    cout << "\t          *      * ***** *      * *****" << endl;  
  
    cout << "\t          *      *      *      *      *      *" << endl;  
  
    cout << "\t          *      *      * ***** *      * *****" << endl;  
  
    cout << "\t          *      *      *      *      *      *" << endl;  
  
    cout << "\t          *      *      *      *      *      * *****\n\n" << endl;  
  
}
```

La funzione void titolo (void), come semplicemente intuibile serve per gestire il titolo del software.

# Colpisci la nave

Void menu (void)

```
{  
    cout << "\t\t*****\n" << endl;  
    cout << "\t\t* 1) POSIZIONA NAVI      *          * 3) INFO E REGOLE  *\n\n" << endl;  
    cout << "\t\t* 2) INIZIA A GIOCARE    *          * 0) ESCI DAL GIOCO  *\n\n" << endl;  
    cout << "\t\t*****\n\n" << endl;  
    cout << "Fare una scelta inserendo di seguito il numero corrispondete al comando desiderato: " << endl;  
}
```

La funzione void menu (void) serve per gestire il menu e dare la possibilità all'utente di scegliere tra le varie voci presenti nel menu.

Menu

# Colpisci la nave

```
Void verifica_menu (void)
{
    if(scelta>4 || scelta<0)
    {
        pulizia_schermo();
        titolo();
        cout << "Mi dispiace... Il numero inserito non e' corretto!\n\n" << endl;
        cout << "Inserire un numero compreso tra 0 e 4!\n" << endl;
    }
}
```

La funzione void verifica\_menu (void) serve per verificare che nel momento in cui l'utente si trova all'interno del menu, ed inserisce la sua scelta, non vada ad immettere un valore errato, e se questo avviene la funzione ne annuncia l'errore e fa inserire un altro valore all'utente.

Menu

# Colpisci la nave

```
void inseriscinavi(void)
{
    int contatore=5;
    int i;
    pulizia_schermo();
    titolo();
    cout << "\t\tBenvenuto inizia a posizionare le tue navi!\n\n";
    cout << "Per inserire la nave scegli la riga e la colonna , con i numeri da 0 a 9!\n\n";
    for(i=1; i<=5; i++)
    {
        cout << "\t\tHai a disposizione: " << contatore << " navi!\n\n";
        cout << "Inserisci la riga dove vuoi inserire la nave:" << endl;
        cin >> riga;
        cout << "Inserisci la colonna dove vuoi inserire la nave:" << endl;
        cin >> colonna;
```

Continuazione pagina successiva



# Colpisci la nave

```
if(campo[riga][colonna]==0)
{
    campo[riga][colonna]=Nave;
    contatore=contatore-1;
}
else
{
    cout << "\t\tIn questa poizione gia' e' stata inserita una nave!\n" << endl;
    cout << "Inserisci una nuova riga dove vuoi inserire la nave:" << endl;
    cin >> riga;
    cout << "Inserisci una nuova colonna dove vuoi inserire la nave:" << endl;
    cin >> colonna;
    campo[riga][colonna]=Nave;
    contatore=contatore-1;
}
}
```

[Continuazione pagina successiva](#)

# Colpisci la nave

```
pulizia_schermo();

titolo();

cout << "\t\tPerfetto, hai finito di posizionare le navi!\n\n";

cout << "Dove e' presente il numero 1, indica che e' posizionata una nave!\n\n";

int j;

int x;

for(j=0; j<=9; j++ )
{
    cout << "\t\t";
    for(x=0; x<=9; x++)
    {
        cout << " " << campo[j][x];
    }
    cout << "\n" << endl;
}

cout << "Adesso che hai visto le tue navi posizionate nel campo, torna nel menu per iniziare a giocare!\n\n" << endl;
}
```

La funzione void inseriscinavi (void) serve per gestire l'inserimento delle navi da parte dell'utente, controlla anche se in qualche posizione è già presente una nave segnalandolo e facendo reinserire di nuovo la nave.

Menu

# Colpisci la nave

```
Void inseriscipc (void)
{
    int x;
    int j;
    pulizia_schermo();
    titolo();
    campo2[1][9]=Nave;
    campo2[0][5]=Nave;
    campo2[7][3]=Nave;
    campo2[4][1]=Nave;
    campo2[8][7]=Nave;
}
```

La funzione void inseriscipc (void) serve per far sì che il pc inserisca le sue navi, in questa versione le navi vengono inserite sempre nelle stesse posizioni, nelle prossime versioni le navi verranno inserite automaticamente e casualmente dal pc.

[Menu](#)

# Colpisci la nave

```
void chiudere_gioco (void) {  
    pulizia_schermo();  
    titolo();  
    cout << "\t\t\t\t\t*****\n" << endl;  
    cout << "\t\t\t\t\t** ARRIVEDERCI! **\n" << endl;  
    cout << "\t\t\t\t\t*****\n\n" << endl;  
}
```

La funzione `void chiudere_gioco (void)` serve per far chiudere il programma dal menu, in modo che quando l'utente inserisca il valore per chiudere il programma, lui si chiuda salutando con la scritta `arrivederci` in output.

Menu

# Colpisci la nave

```
void info_regole (void)
{
    pulizia_schermo();
    titolo();
    cout << "\tBenvenuto, per visualizzare le informazioni del software inserire in volere 3, per visualizzare il regolamento del gioco inserire 5\n" << endl;
    cin >> infreg;
    if (infreg == 3)
    {
        pulizia_schermo();
        titolo();
        cout << "Stai giocando alla quinta versione del software, presto ci saranno' altri aggiornamenti tieniti pronto!\n" << endl;
        cout << "L'autore del software e' Napolitano Christian!\n" << endl;
    }
}
```

Continuazione

# Colpisci la nave

```
else
{
pulizia_schermo();
titolo();
cout <<"Con questo software, si puo' giocare alla battaglia navale contro il compute!" << endl;
cout <<"Bisogna posizionarsi le proprie navi, e dopo si puo' iniziare a giocare la partite!" << endl;
cout <<"Si puo' sparare un colpo per volta il primo che colpisce tutte le navivince la partita!" << endl;
}
}
```

La funzione void info\_regole (void) serve per spiegare all'utente le informazioni e le regole del software.

[Menu](#)

# Colpisci la nave

La funzione void partita (void) servirà a gestire i vari colpi sparati sia dall'utente che dal pc, questa funzione come già annunciato non è ancora disponibile ma è in lavorazione e presto sarà pronta.

Prima di iniziare a giocare vi propongo degli screen del software.

# Colpisci la nave

Appena si apre il software si vede quanto segue.

```

***** * ***** * ***** * ***** *
*      *    *    *      *   * * *   *      *
*      *    *    *      *   * * *   *      *
*      *    *    *      *   *    * *   *      *
***** ***** ***** *      * ***** ***** *

                               *
                               *      *
                               *    *    *
                               * *****
                               *      *    *
                               *    *    *
                               *      *    *
                               *    *    *

***** *      *              **   * ***** *          * *****
*      *      *            * *   * * *   *      * *
*      *****           * *   * *****   *      * ****
*      *      *         *   * * *   *      * *
***** *      *           *   ** *     *      * *****

*****

* 1) POSIZIONA NAVI      *                    * 3) INFO E REGOLE      *

* 2) INIZIA A GIOCARE   *                    * 0) ESCI DAL GIOCO     *

*****

Fare una scelta inserendo di seguito il numero corrispondete al comando desiderato:
```



# Colpisci la nave

Quando si inseriscono le navi viene mostrato quando segue.

```

***** ***** *          ***** * ***** ***** *
*      *    *   *          *    * *   *           *
*      *    *   *          ***** * ***** *       *
*      *    *   *          *      *     * *         *
***** ***** ***** *        * ***** ***** *

                                     |
                                *     * ***** *      * *****
                                *   *   *   *   *   *   *   *
                                *   * ***** *   *   ****
                                *   * * * * *   *   * *   *
                                *   * * *   *   * *   *
                                *   * *   *   *   *   *
                                *   * *   *   *   *   *

Benvenuto inizia a posizionare le tue navi!

Per inserire la nave scegli la riga e la colonna , con i numeri da 0 a 9!

Hai a disposizione: 5 navi!

Inserisci la riga dove vuoi inserire la nave:
2
Inserisci la colonna dove vuoi inserire la nave:
3

Hai a disposizione: 4 navi!

Inserisci la riga dove vuoi inserire la nave:
```

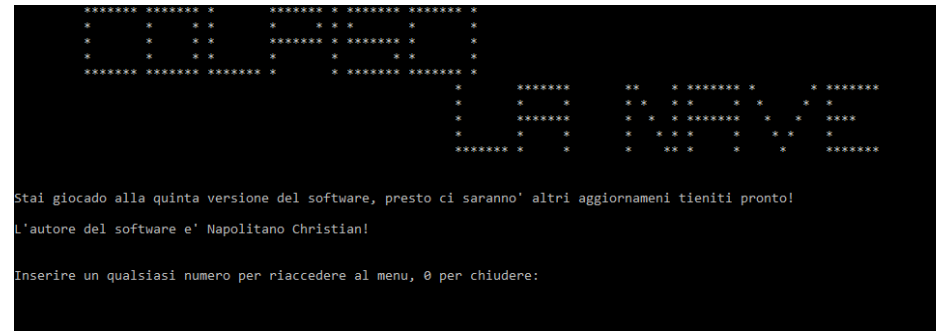
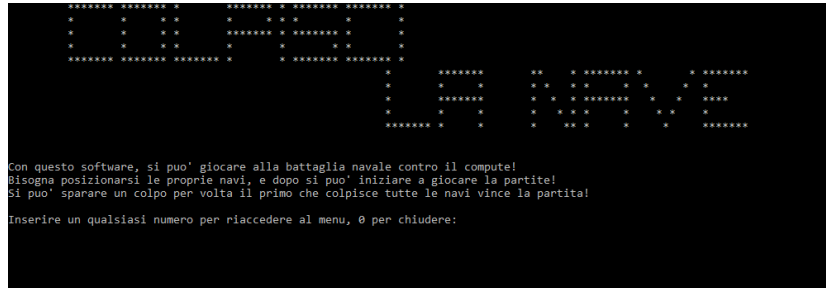
# Colpisci la nave

Questa foto mostra il «mare» dell'utente con le navi inserite.



# Colpisci la nave

Sotto viene mostrato cosa si vede, quando l'utente decide di andare nelle informazioni e regole del software.



# Colpisci la nave

Grazie per l'attenzione e buon divertimento.

***ARRIVEDERCI***