Manual Batalha Naval

Desenvolvido em Assembly 8086

Desenvolvido por:

Nicolas Laredo Alves de Araujo – 24001613

Enzo de Freitas Tenani – 24010061

Como Jogar e observações:

O Jogo consiste em uma batalha naval PLAYER x MAQUINA, em que, a pessoa selecionar a posição para 6 embarcações em uma matriz 9x10. Após isso, o Computador irá, ALEATORIAMENTE, as suas embarcações. Depois disso, os ataques irão começar. Primeiramente o Jogador irá atacar o computador, sendo indicado por mensagens e um desenho na matriz se ele conseguiu ou não acertar uma embarcação inimiga. Após isso, o computador irá fazer a mesma coisa, selecionando aleatoriamente uma posição para atacar. Ganha quem derrubar todas as embarcações primeiro.

Observações de como jogar:

NAVIOS A SEREM POSICIONADOS:

Tabela, Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Serão posicionados:

1 Encouraçado

1 Fragata

2 Submarinos

2 Hidroaviões

Se atente para deixar pelo menos, uma casa de distância para as outras embarcações ( O programa irá verificar se você inseriu corretamente as posições )

Além disso, após o computador começar a posicionar sua última embarcação (Pressionar qualquer tecla na ultima tela de posicionamento do computador), aguarde alguns instantes, pois o PC pode demorar para conseguir achar uma posição para ele que passe por todas as regras, além de, em certos casos, ele ter de, automaticamente, re-sortear todos os navios

Na hora de atacar:

X -> representa que acertou uma embarcação

~~ -> Indica que acertou a agua

Na hora de posicionar:

1-> indica onde foi posicionado a embarcação

Havera múltiplas verificações para que se a posição inserida esta correta, como:

-Se já há um navio ali

-Se a posição existe

-Se esta com a distancia certa para os outros navios

ATENÇÃO: Os cantos da matriz estão (A0,A9,I0,I9) são reservados para o funcionamento do jogo, não posicione nada lá.

Alem disso, após começar a posicionar o navio para um lado, apenas coloque as posições que vem em seguida dele, como A1->A2->A3->A4

(Para essa parte das posições subsequentes haverá verificações.

LEMBRESE de esperar o computador posicionar sua embarcações na última tela após clicar qualquer tecla, em certos casos isso pode levar um tempo (25 s)

Para encerrar o programa em qualquer tela que pega alguma posição que vc escreve, digite J0