**Clase Tablero: (Victor)**

* self.crear tablero - **Victor**
* self.\_\_\_\_\_\_\_ -**Victor**
* self.\_\_\_\_\_\_\_ - **Victor**
* def tablero\_jugador **Victor**
* def tablero\_maquina **Victor**
* def tablero\_niebla **Victor**
* def colocar\_barco\_predefinido????

**Variables**: (actualizando según se vayan haciendo las funciones)

* id\_jugador
* reglas
* dimensiones 10,10
* array barcos\_jugador (predefinidos)
* array barcos\_maquina (predefinidos)

**Funciones:**

* def bienvenida: **Victor**
  + Presentación (preguntar id\_jugador) **Victor**
  + Instrucciones (reglas) **Victor**
* def tablero\_jugador np.full(10,10…) **Victor**
* def tablero\_maquina np.full(10,10…) **Victor**
* def tablero\_niebla np.full(10,10…) **Victor**
* def colocar\_barco\_predefinido **(CRISTINA)**
  + en tablero\_jugador
  + en tablero\_maquina
  + tamaño barcos
  + cambiamos por O
* def comprobar\_barco **(OKy)**
* def actualizar\_tablero (recibir coordenadas) **(OKy)**
* def disparar **(SARA)**
  + pedir coordenadas
  + def comprobar\_barco
  + def actualizar\_tablero
    - if toca barco → sigue disparando
    - if toca agua → acaba turno
      * dispara máquina (random)

HACER INVESTIGACION

* def acabar\_juego **(OKy)**
  + return print

**Main:**

fun(bienvenida)

bienvenido xxx, estas son la reglas.

fun(crear tablero)(pc y jugador), están vacíos

colocar barcos predefinidos (pc, jugador)

while tablero jugador o tablero maquina no completo → funcion disparar

else funcion acabar

while True:

if tablero\_pc.count("O") == 0:

print("Has ganado!")

break

elif tablero\_jugador.count("O") == 0:

print("Has perdido!")

break

