Relatório: Batalha Naval

-Micael Sabadin Presotto

Matrícula: 2019328089Disciplina: Programação I

-Pedro Lucas Dall' Igna

Matrícula: 2019310119Disciplina: Programação I

## Início do jogo

No início do jogo, será apresentado um menu com as regras do jogo, mostrando cada barco e quanto de tamanho irá ocupar, logo após haverá um input pedindo o tamanho do tabuleiro para o usuário, ele pode escolher entre os tamanhos de 10x10 até 26x26, depois de escolhido o tamanho do tabuleiro será pedido o nome de cada jogador e logo após irá mostrar o tabuleiro para cada usuário com seus respectivos nomes, e então o jogo irá começar. O primeiro jogador irá escolher aonde posicionar seus barcos e depois de posicionados isso também acontece para o outro jogador, então começa o jogo de bombas, o objetivo é acertar todos os barcos do adversário com as bombas e quando isso acontecer, haverá um ganhador.

## Representação de um Tabuleiro:

	_
JOGADOR	7
JUGADUR	

	Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	Ι	J	 Z
1											
3											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
:											
26											

JOGADOR 2

	Α	В	С	D	Ε	F	G	Н	Ι	J	 Z
1											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
:											
26											

## O código

Primeiramente criamos um programa com todas as funções que utilizaremos no código principal, e no código principal o primeiro comando já mostra(import functions) tendo também a definição de cada variável, logo após as regras teremos uma matriz que printará o tabuleiro do jogador(10x10 até 26x26), teremos outra matriz para guardar os tamanhos dos barcos, e esse tamanho será mostrado para o usuário para ele ter noção da sua jogada. Existe um input que pedirá em quais coordenadas o barco será jogado, sendo indicado com letra, número e orientação(ex.: C 9 SUL), e se acaso essas coordenadas já estiverem sendo ocupado por outro barco, a função se repetirá pedindo para digitar novamente as coordenadas. Quando todos os barcos estiverem posicionados, então o jogo de bombas começa, a vez de quem começará a jogar as bombas será decidido por um sorteio, se acaso a bomba acertar o barco será indicado com um 'Q'. O primeiro jogador que acertar todos os barcos com as bombas, ganhará o jogo.