Python Ejercicio 11

Hay que hacer un juego de hundir la flota, hay que crear un tablero y hacer que aparezca un barco en una casilla aleatoria, luego el jugador elije una casilla y el juego responderá dependiendo de si ha acertado o no.

· Se crea el tablero con un arreglo bidimensional

· Se usa la función random para colocar el barco en una casilla aleatoria

· Se usa un bucle while para seguir jugando hasta que el jugador acierte

· Se usa match\_case para responder dependiendo del contenido de la casilla







