JUEGO

1. Bienvenida
2. Intrucciones juego
3. ¿Jugamos?
   1. No salida
   2. Si START
      1. Genera tablero maquina oculto con barcos
      2. Genera tablero jugador con barcos
         1. -muestra tablero maquina solo con los disparos efectuados
         2. -muestra tablero jugador
            1. Dispara jugador (turno Jugador)

Agua

dispara maquina (turno Maquina)

Hundido (si no quedan vidas al barco tocado)

dispara jugador

Tocado (si quedan vidas al barco tacado)

dispara jugador

1. Si no quedan vidas de barcos de maquina GANA JUGADOR ¿QUIERES VOLVER A JUGAR?
   * 1. START
     2. FIN
2. Si no quedan vidas de barcos de jugador GANA MAQUINA ¿QUIERES VOLVER A JUGAR?
   * 1. START
     2. FIN

PROPUESTA

1. main.py: donde corre todo el programa.
   1. Inicia el juego, se crean los tableros y se valida si se ha terminado el juego
2. clases.py: aquí irán las clases
   1. clase barco:
      1. constructor:
         1. nombre
         2. tamaño
         3. coordenadas
      2. ataque(tocado o hundido)
      3. vidas (cuantas vidas le queda al barco)
   2. clase juego
      1. constructor:
         1. tamaño del tablero
      2. agregar barco al tablero
      3. validar posicion dentro tablero
      4. validar no se crucen barcos
      5. imprimir pantalla tableros
      6. atacar
      7. final\_juego
3. funciones.py: aquí irán las funciones
   1. pedir disparo al jugador
   2. ataque aleatorio de la maquina al tablero del jugador
4. variables.py: donde están declaradas las constantes
   1. tamaño tablero 10\*10
   2. barcos inciales
      * 1. Barco4\_1
        2. Barco3\_1 - Barco3\_2
        3. Barco2\_1 -Barco2\_2 -Barco2\_3
        4. Barco1\_1- Barco1\_1- Barco1\_1- Barco1\_1-