**Enunciado**

Milton Bradley Company, quiere que su juego más famoso “Batalla Naval”, esté de manera digital, para poder llegar a las vidas de los jóvenes de esta generación. Para esto, ellos han acudido a usted como estudiante de ingeniería de Sistemas/Telemática, para que programe su juego.

El juego Batalla Naval, consiste en una cuadricula de 10x10, en la cual hay 1 portaaviones que ocupa 5 casillas, 2 buques que ocupan 4 casillas, 3 submarinos que ocupan 3 casillas y 4 lanchas que ocupan 1 casilla.

En esta primera versión del juego, la empresa busca que el jugador juegue con un tablero auto generado por el programa, este tablero será el tablero de juego de la consola, el jugador solo podrá mandar misiles al tablero generado por la consola, ya que el jugador no tendrá un tablero propio para que la consola juegue con él. El jugador tendrá un máximo de 50 intentos para poder acertar con los barcos organizados por la consola, una vez excedidos esos 50 intentos, la consola deberá mostrarle un mensaje al jugador diciéndole que éste perdió y que debe reiniciar el juego; en caso de que el jugador destruye un barco, al contador se le restaran 6 unidades al contador (ejemplo si el jugador ya va 26 intentos de 50 y este en el intento 27 le da a un barco, su contador de intentos actual ahora sería de 21 de 50).

El jugador debe de poder ver el tablero contra el cual está jugando, para poder ver a que ubicación del tablero está disparando, para ver a que barcos o espacios en blanco al cual le ha atinado. Estos son los caracteres que se deben usar para diferenciar que está sucediendo en el tablero:

* Espacio sin golpear= o
* Espacio golpeado = #
* Barco golpeado = X

La consola debe de mostrarle al jugador un mensaje de que ha hundido un barco en caso de que haya atinado a todas sus celdas.

Todos los tipos de navíos ya mencionados comparten las mismas características, las cuales son su posición en X, Y y si es vertical o no.