



## Manual de Usuario

# BATALLA NAVAL

Julio 2022

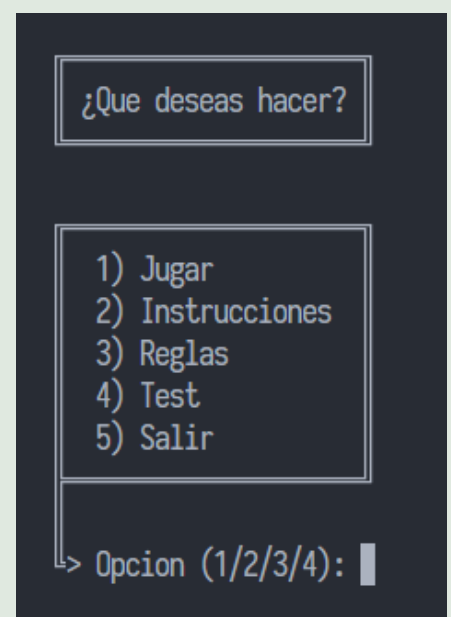
## Uso del programa:

Para ejecutar el programa se necesita instalar el interprete de Python desde [python.org](https://python.org).

Una vez instalado es cuestión de ejecutar el archivo "batallanaval.py" con el comando "`python batallanaval.py`" desde tu terminal de preferencia.

## Operación del menú:

Al ejecutar el programa serás presentado con un menú con varias opciones que describen la acción que realizan. Basta con escribir el número de la opción que quieras elegir y pulsar ENTER. Asegúrate de leer las reglas e instrucciones antes de darle a jugar.



# Opciones del menú:

El menú se divide en las siguientes opciones:

- 1) **Jugar**: Inicia una partida del juego.
- 2) **Instrucciones**: Explica como jugar el juego.
- 3) **Reglas**: Explica las reglas y lo que no se puede hacer.
- 4) **Test**: Hace una prueba del juego habiendo especificado donde colocar los enemigos y los disparos.
- 5) **Salir**: Cierra del juego.

## Configuración de la partida:

Al elegir jugar serás presentado con algunas opciones a elegir, las cuales incluyen el **tamaño del tablero** (dimensión lateral del mismo) que va desde 3x3 hasta 10x10; la **cantidad de enemigos** (que no puede superar el largo de los lados); y la **dificultad** que determina la cantidad de disparos de los que vas a disponer. Nuevamente, seleccionas escribiendo la opción deseada y pulsando ENTER.

```
Introduce el tamaño del tablero, entre 3 y 10 (ej: "3" genera un tablero de 3x3)  
> 3
```

```
Ingresa cantidad de enemigos (no puede ser mayor que los lados del tablero)  
> 3
```

```
¿En que dificultad deseas jugar?
```

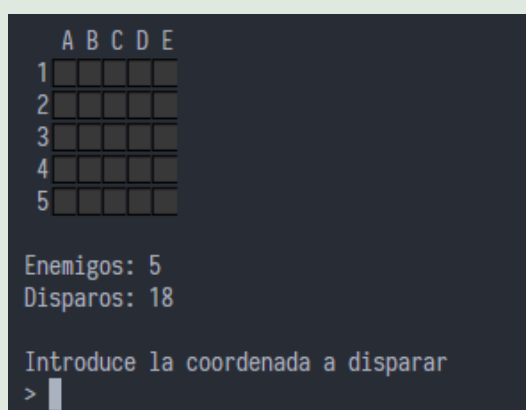
- ```
1) Facil  
2) Intermedio  
3) Dificil
```

```
Opcion (1/2/3): 1
```

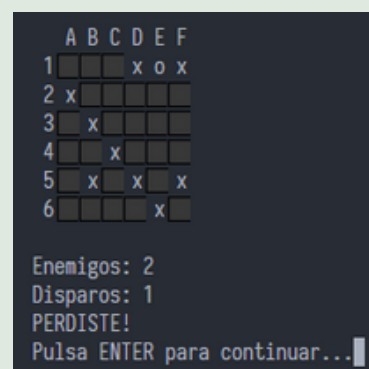
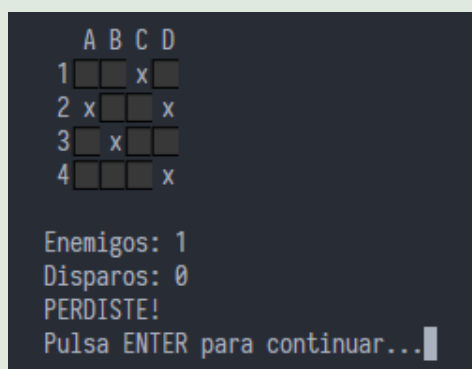
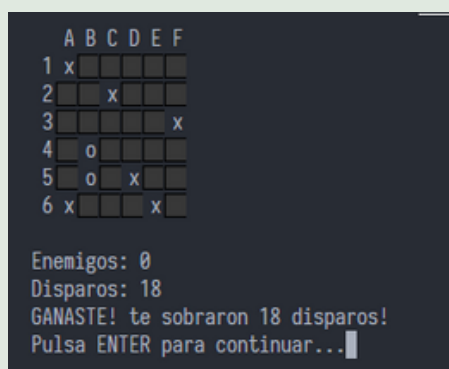
(Ejemplo para una generar una partida fácil en un tablero de 3x3 con 3 enemigos).

# Jugabilidad:

Una vez configuradas las opciones a tu gusto, se te presentará el tablero con la cantidad de enemigos que hayas seleccionado (pero no podrás saber donde está cada uno). Tienes la opción de elegir una casilla a la cual **disparar**, señalando la fila horizontal (representada con un número) y la columna vertical (representada con una letra). Escribiendo la coordenada de la casilla a la que desees **disparar** y pulsando ENTER efectuarás un **disparo**.



Si había un enemigo en la casilla, el gráfico de la misma cambiará por una "x". Si no había enemigo alguno, el gráfico cambiará por una "o". **Dispara** en todas las casillas que desees hasta derribar todos los barcos enemigos o hasta que te quedes sin disparos o sea imposible ganar.



**NOTA:** Si eliges una casilla fuera del rango se te pedirá que ingreses otra.