**gitUniversidad Autónoma de Chihuahua**

**Facultad de Ingeniería**

**Introducción a la programación**

**Ficha técnica de proyecto**

(Battleship**)**

**Integrantes:**

Daniel Alberto Cota Ochoa, 329701

Hugo Edybray Becerra Gandara, 329532

Rubén Domínguez Chaves, 329806

Juan Pablo Martínez Cantú, 329688

**Maestro:** Raymundo Cornejo García

**Fecha de Elaboración:** 13/10/2018

Battleship

**¿Qué es un BattleShip?**

**Menú Principal:**

* Jugar
* Información
* Salir

**Tamaño de Campo:**

6x6

**Cantidad de barcos:**

* 1 barco de 3
* 2 barcos de 2
* 1 barco de 1

**Estilos de juego:**

* Single Player (VS CPU)
* Multi Player (VS Player)

**Opciones de Lenguaje de programación:**

* C#
* C++

**Motor de desarrollo:**

El juego pretende ser desarrollado en Unity pero dependiendo de la complejidad del programa podrá cambiar a sólo ser diseñado en consola.

**Logística:**

* Juego inicia, sale el menú descrito anteriormente
* Al iniciar se selecciona quién va primero de forma random (Randi) y también se usa esa orden para ver quien pone los barcos primero.
* El jugador que va primero selecciona las casillas dónde va a poner sus barcos dentro del área de juego y sin que los barcos se toquen o se pasen del rango del tablero.
* El jugador que comienza selecciona un espacio para tirar que no lo haya escogido previamente en el juego.
* El programa revisará el espacio seleccionado con la posición de los barcos del jugador contrario:
  + HIT: si le da a un barco el espacio se marcará HIT y dependiendo del tamaño del barco revisará si se hunde o no. El jugador que le dio al barco recibe otra oportunidad de tirarle a un espacio.
  + MISS: si no le da a un barco el espacio que registrado como miss y sigue el siguiente jugador.
* Cuando un jugador hunda todos lo barcos de su oponente el gana y se termina el juego.