

Laboratório 03

Jogo da Batalha Naval

Objetivo: Construir um jogo da Batalha Naval em que o jogador tenta adivinhar a posição de um navio no tabuleiro.

Passo a Passo:

1. Preparação:

- Crie um tabuleiro 5x5 representado por uma lista bidimensional (matriz).
- Inicialize todas as células do tabuleiro com algum valor (por exemplo, "água" ou "O").

2. Posicione o Navio:

- Escolha aleatoriamente uma posição (linha e coluna) para posicionar o navio.
- Atualize a célula correspondente no tabuleiro para indicar a presença do navio (por exemplo, "X").

3. Loop Principal:

- Repita até que o jogador acerte a posição do navio ou esgote todas as tentativas:
- Solicite ao jogador que insira uma posição (linha e coluna).
- Verifique se a posição corresponde à posição do navio.
- Atualize o tabuleiro com o resultado (por exemplo, "X" para acerto, "O" para erro).
- Exiba o tabuleiro atualizado.

4. Fim do Jogo:

- Se o jogador acertar a posição do navio, exiba uma mensagem de vitória.
- Caso contrário, exiba uma mensagem de derrota.

Exemplo de Tabuleiro (inicial):

	0	1	2	3	4
0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0

Dicas:

- Use a biblioteca `'random'` para gerar posições aleatórias para o navio.

Referências

PERKOVIC, L. **Introdução à computação usando Python : um foco no desenvolvimento de aplicações**. tradução Daniel Vieira. - 1. ed. - Rio de Janeiro : LTC, 2016.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521630937/>.

LAMBERT, Kenneth A. **Fundamentos de Python: primeiros programas**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2022. E-book. ISBN 9786555584301.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555584301/>