

Corso di Laboratorio di Programmazione

Progetto finale – Battaglia Navale – FAQ

Q1. Cosa succede alla griglia d'attacco se una nave si muove?

A1. Il movimento delle navi rende la griglia d'attacco non più aggiornata. Questo vale sia per i colpi andati a segno che per quelli a vuoto. In fase di visualizzazione, potete decidere di implementare dei comandi aggiuntivi per il reset della griglia d'attacco. Ad esempio, digitando il comando BB BB possono essere cancellati tutti i caratteri relativi a colpi andati a segno (X), oppure con il comando CC CC si possono cancellare tutti i colpi a vuoto (O). Lasciamo a voi decidere come gestire questi comandi aggiuntivi.

Q2. Se una nave è colpita si può muovere? Se si muove, cosa succede sulla mappa di chi ha colpito?

A2. Sì, una nave colpita si può muovere. In questo caso, la griglia d'attacco di chi ha sferrato il colpo non è più aggiornata (vedi sopra). La griglia può essere aggiornata con nuove rilevazioni radar.

Q3. Due navi di supporto che si curano l'un l'altra creano uno stallo che va all'infinito.

A3. Sì, può succedere. Per questo è previsto un numero massimo di turni dopo il quale la partita è patta.

Q4. Nel caso una nave sia affondata, un'altra può passare sopra?

A4. Sì: una nave affondata è rimossa completamente dalla griglia di difesa.

Q5. La partita è da considerarsi vinta quando tutte le corazzate dell'avversario sono state distrutte? Perché in caso contrario il giocatore senza corazzate non potrebbe più sparare, ne curarsi le corazzate affondate.

A5. Sì, la partita è da considerarsi vinta quando tutte le unità dell'avversario sono state affondate. Quindi la partita continua anche nel caso in cui un giocatore rimane senza corazzate.

Q6. Nel caso di partita giocatore vs computer, come teniamo il conto di cosa il computer ci colpisce? Ad esempio come facciamo a sapere che una corazzata è stata distrutta?

A6. Potete tener conto dei colpi ricevuti sulle vostre unità, utilizzando i caratteri minuscoli. Quindi una corazzata identificata da [c c C C C] ha due caselle colpite e tre sane (corazza=3). Quando una nave viene affondata deve essere rimossa dalla griglia difensiva del giocatore.

Q7. Nello stampare la griglia, dobbiamo mettere dei caratteri di separazione tra una cella e l'altra (ad esempio '|') o solo degli spazi o niente?

A7. Lasciamo a voi decidere come gestire i caratteri di separazione fra una cella e l'altra.