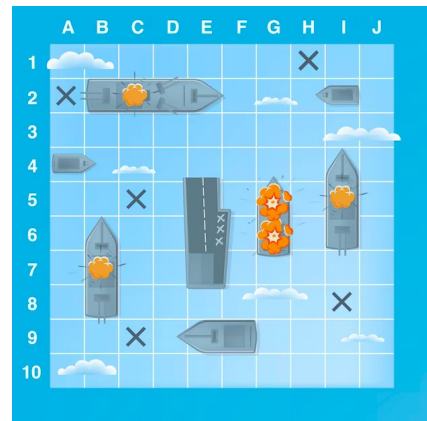


Juego: Batalla Naval

Objetivo del juego: Hundir todos los barcos del oponente antes de que el oponente hunda los tuyos.

Requisitos:

- Tableros representados por matrices (listas de listas).
- Información de los barcos de cada jugador almacenada en listas de tuplas.
- Turnos alternos para atacar las posiciones del tablero del oponente.



Reglas del juego:

1. Configuración del Tablero:

- Cada jugador tiene un tablero de N×N (por ejemplo, 10×10).
- Los jugadores colocan una flota de barcos en su tablero. Los barcos se representan por letras ("B"), y las celdas vacías se representan por (" ").
- Ejemplo de barcos:
 - Portaaviones (5 celdas)
 - Buque (4 celdas)
 - Submarino (3 celdas)
 - Crucero (3 celdas)
 - Lancha (2 celdas)

2. Turnos de Ataque:

- En cada turno, un jugador elige una celda del tablero del oponente para atacar.
- Si el ataque golpea una parte de un barco ("B"), se marca como un impacto ("X").
- Si el ataque falla, se marca como un agua ("O").

3. Condiciones de Victoria:

- El juego termina cuando un jugador ha hundido todos los barcos del oponente.
- El ganador es el jugador que hunda todos los barcos del oponente primero.

Ejemplo de Configuración y Turnos

```
tablero_jugador1 = [  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', 'B', 'B', 'B', 'B', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', 'B', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', 'B', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', 'B', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', 'B', 'B', 'B', 'B', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ']  
]  
  
tablero_jugador2 = [  
    [' ', ' ', 'B', 'B', 'B', 'B', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', 'B', 'B', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', 'B', 'B', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', 'B', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' '],  
    [' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ', ' ']  
]
```

Ejemplo de Turnos:

1. Jugador 1 ataca (1, 4).
 - Golpea el buque de Jugador 2, se marca como "X".
2. Jugador 2 ataca (3, 2).
 - Golpea el submarino de Jugador 1, se marca como "X".

barcos_jugador1 = [(1, 4), (1, 5), (1, 6), (1, 7), (3, 2), (4, 2), (5, 2), (7, 1), (7, 2), (7, 3), (7, 4)]

barcos_jugador2 = [(0, 1), (0, 2), (0, 3), (0, 4), (2, 5), (2, 6), (4, 7), (4, 8), (6, 9)]