

Relatório do Trabalho Batalha Naval

IFCE - Maracanaú

Agosto de 2019

Disciplina Laboratório de Programação
Prof. Renan Gomes Vieira

Alunos:

Guilherme Albuquerque dos Santos
Abraão Pinheiro de Sousa Neto

°ETAPAS DO TRABALHO:

Primeira etapa:

Nesta etapa consistiu na interpretação do jogo, de como iríamos aplicar todos as exigências da Batalha Naval e em quais estruturas da linguagem C eu encaixaria cada contexto exigido no jogo.

Segunda etapa:

Nesta etapa iniciamos a análise de como organizar a estrutura core do jogo. Então decidimos modularizar basicamente em funções. Criamos funções para inicializar e mostrar o tabuleiro, organização das embarcações, para os ataques e armazenar a mudança nos tabuleiros.

Execução:

Depois de ter conseguido organizar a base do meu código em variáveis e usando os artifícios fornecidos nas estruturas condicionais, colocamos o código em execução, na qual resultou em a batalha entre a máquina e o jogador, contabilizando os pontos e por fim definindo um vencedor.

DIFICULDADES ENCONTRADAS:

A primeira grande dificuldade foi organizar a matriz 10x10, tivemos um trabalho nessa parte e gastamos um tempo com isso.

Depois uma grande dificuldade e talvez a maior delas foi em conseguir criar a função para iniciar as embarcações e posteriormente fazer as mudanças necessárias no tabuleiro.

Uma outra dificuldade foi em alterar o tabuleiro para colocar as mudanças dos tiros em cada tabuleiro específico.

