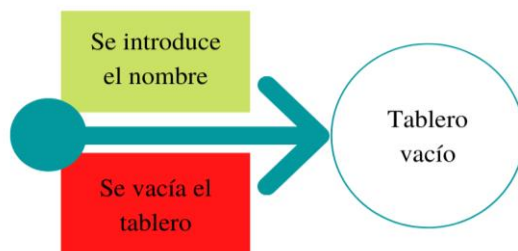


DISEÑO DEL SISTEMA

La primera parte del desarrollo de nuestro trabajo requerirá de un menú inicial, donde el usuario deberá introducir una serie de valores iniciales necesarios para asignar las posiciones de los barcos implicados en el juego, y que nuestro sistema controlará para evitar ciertos errores como la salida de los barcos del tablero de juego, superposición de unas naves con otras, etc. Por último, el tablero será dibujado con las especificaciones dadas, y el usuario si no queda contento siempre puede volver a empezar de nuevo.

En nuestra primera fase encontramos nuestro estado inicial que será el tablero vacío, que surge a través de la entrada introducir nombre, lo que provocará que el sistema se “reinicie” y vacíe el tablero anterior o genere uno nuevo sin ningún barco.



Posteriormente el sistema realizará una serie de preguntas al usuario para que este complete el nuevo tablero a su gusto, a través de dos entradas en bucle que hasta que no cumplan las especificaciones realizadas por el programador, no se completará esta fase final, es decir el tablero completo.

