#### MINI PROYECTO 3: BATALLA NAVAL

ALEJANDRO VILLAMIL CARMONA 2042419

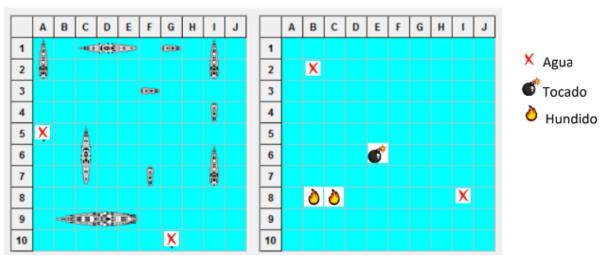
JAVIER CASTRILLON MORALES 1827486-2711

UNIVERSIDAD DEL VALLE - FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y COMPUTACIÓN
FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS / PROGRAMACIÓN
INTERACTIVA
CALI - VALLE 15/03/2022

### Boceto de interfaz

- 🗙 ó 🔀 = Agua
- = hundido

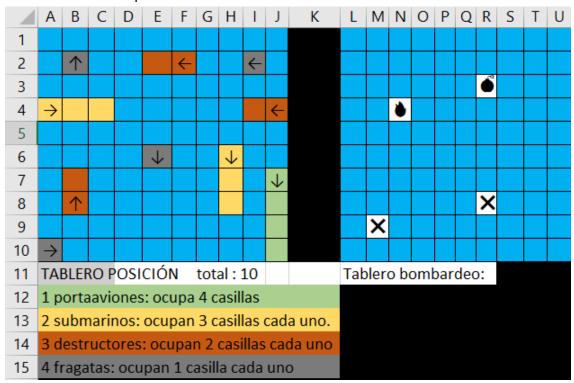




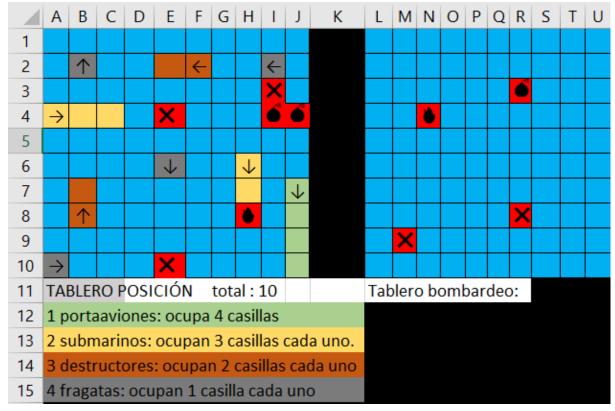
Tablero de Posición

**Tablero Principal** 

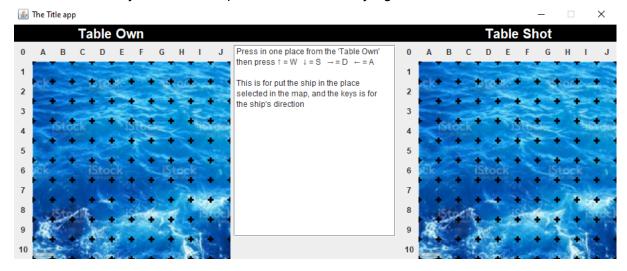
Boceto de la vista con palabras



#### Boceto visual de la vista con palabras



Boceto del mensaje al final de la partida basado en el juego:



# **Procesos Matematicos**

Análisis previo para sacar los números y letras para el marco del mapa

Caracteres ASCII de control			Caracteres ASCII imprimibles					ASCII extendido (Página de código 437)								
00	NULL	(carácter nulo)	32	espacio	64	@	96	٠,	128	Ç	160	á	192	L	224	Ó
01	SOH	(inicio encabezado)	33	I	65	Α	97	а	129	ü	161	í	193	1	225	ß
02	STX	(inicio texto)	34		66	В	98	b	130	é	162	ó	194		226	Ô
03	ETX	(fin de texto)	35	#	67	C	99	C	131	â	163	ú	195	Ţ	227	ò
04	EOT	(fin transmisión)	36	s s	68	D	100	d	132	ä	164	ñ	196		228	ő
05	ENQ	(consulta)	37	%	69	Ē	101	e	133	à	165	Ñ	197	+	229	ő
06	ACK	(reconocimiento)	38	&	70	F	102	f	134	å	166	a	198	ä	230	Д
07	BEL	(timbre)	39	- 7	71	G	103	g	135	Ç	167	0	199	Ã	231	b
08	BS	(retroceso)	40	(	72	Н	104	h	136	ê	168	ż	200	L	232	Þ
09	HT	(tab horizontal)	41	j	73	- 1	105	i	137	ë	169	®	201	F	233	Ú
10	LF	(nueva línea)	42	*	74	J	106	i	138	è	170	7	202	1	234	Û
11	VT	(tab vertical)	43	+	/5	n	107	k	139	ï	171	1/2	203	TE.	235	Ù
12	FF	(nueva página)	44	,	76	L	108	- 1	140	î	172	1/4	204	F	236	ý Ý
13	CR	(retorno de carro)	45	-	77	M	109	m	141	ì	173	i	205	=	237	Ý
14	SO	(desplaza afuera)	46		78	N	110	n	142	Ä	174	«	206	#	238	-
15	SI	(desplaza adentro)	47	I	79	0	111	0	143	Â	175	»	207	Ħ	239	
16	DLE	(esc.vínculo datos)	48	0	80	Р	112	р	144	É	176	33	208	ð	240	=
17	DC1	(control disp. 1)	49	1	81	Q	113	q	145	æ	177		209	Ð	241	±
18	DC2	(control disp. 2)	50	2	82	R	114	r	146	Æ	178		210	Ê	242	_
19	DC3	(control disp. 3)	51	3	83	S	115	S	147	ô	179	T	211	Ë	243	3/4
20	DC4	(control disp. 4)	52	4	84	T	116	t	148	Ö	180	+	212	È	244	¶
21	NAK	(conf. negativa)	53	5	85	U	117	u	149	Ò	181	À	213	ij	245	§
22	SYN	(inactividad sínc)	54	6	86	V	118	V	150	û	182	Â	214	į	246	÷
23	ETB	(fin bloque trans)	55	7	87	W	119	W	151	ù	183	À	215	Ī	247	3
24	CAN	(cancelar)	56	8	88	X	120	X	152	ÿ	184	©	216	Ţ	248	۰
25	EM	(fin del medio)	57	9	89	Υ	121	У	153	Ö	185	=	217	Т	249	
26	SUB	(sustitución)	58	- :	90	Z	122	Z	154	Ü	186		218		250	
27	ESC	(escape)	59	;	91	[	123	{	155	Ø	187	7	219		251	1
28	FS	(sep. archivos)	60	<	92	1	124		156	£	188	_	220		252	3
29	GS	(sep. grupos)	61	=	93	]	125	}	157	Ø	189	¢	221		253	2
30	RS	(sep. registros)	62	>	94	٨	126	~	158	×	190	¥	222	<u> </u>	254	
31	US	(sep. unidades)	63	?	95	-			159	f	191	7	223	-	255	nbsp
127	DEL	(suprimir)														

# Patron MVC

### Vista:

< <jframe>&gt; GUI</jframe>					
Responsabilidades	Colaboraciones				
Mostrar las dos pantallas del juego Informar al usuario las instrucciones del juego	Escucha ControllBattleship				

### Modelo:

< <eventlistener>&gt; Escucha</eventlistener>					
Responsabilidades	Colaboraciones				
Salir del juego	GUI ControllBattleship				
Mostrar las instrucciones					
Seleccionar posición del barco					
Seleccionar tiro					

### Controlador:

ControllBattleship					
Responsabilidades	Colaboraciones				
Posicionar los barcos	Facusha				
Ganar o perder	Escucha				
tirar por la maquina					

Validaciones de posicionamiento del barco
Undimiento del barco

### Resultado Final

