

Blumenau, 24 de junho de 2024.

Alunos(as): Amanda Cristina Suave Vieira e Jhuly Zandomeneco Gonçalves.

Disciplina: Introdução a Programação.

## **Capturas de Telas Demonstrando a Funcionalidade do Jogo Batalha Naval:**

1. Ao inicializarmos o jogo, essa é a tela que aparecerá ao jogador:

```
Tabuleiro:
 0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 30
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): █
```

- Descrição "Tabuleiro".
- Numerando as linhas e colunas.
- Informando as tentativas restantes, que neste caso começará com 30.
- Informando os navios restantes, onde terá 10 navios neste tabuleiro.
- Solicitando ao jogador para que informe a linha que ele deseja atacar, de 0 a 7.

2. Após informado a linha e clicado com a tecla enter do teclado, essa é a tela que constará:

```
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 30
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): 0
Digite a coordenada (coluna): █
```

- Descrição “Tabuleiro”.
- Numerando as linhas e colunas.
- Informando as tentativas restantes.
- Informando os navios restantes para acertar.
- Informando qual a linha que o jogador informou.
- Solicitando para que o jogador informe a coluna no qual deseja atacar, de 0 a 7.

3. Informado a linha e coluna, essa é a tela que constará ao jogador caso ele tenha errado a jogada:

```
Digite a coordenada (linha): 0
Digite a coordenada (coluna): 1
Você errou.
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 29
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): █
```

- Informando “Você errou.”
- Descrição “Tabuleiro”.
- Numerando as linhas e colunas.
- Mostrando o tabuleiro com “O” na posição em que o jogador atacou e errou.
- Informando as tentativas restantes, que será descontado uma tentativa a cada jogada.
- Informando os navios restantes para acertar, que neste caso permanece com a mesma quantidade devido a não ter acertado nenhum ainda.
- Solicitando novamente para informar a linha que deseja atacar.

4. Informado a linha e coluna, essa é a tela que constará ao jogador caso ele tenha acertado a jogada:

```
Digite a coordenada (linha): 3
Digite a coordenada (coluna): 7
Você acertou um navio!
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ 0 0 ~ ~ ~ 0 0
1 ~ ~ ~ ~ ~ 0 0 0
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ X
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 22
Navios restantes: 9
```

- Informando “Você acertou um navio!”
- Descrição “Tabuleiro”.
- Numerando as linhas e colunas.
- Mostrando o tabuleiro com “X” na posição em que o jogador atacou e acertou.
- Informando as tentativas restantes, que será descontado uma tentativa a cada jogada.
- Informando os navios restantes para acertar, que neste caso descontou um devido a já ter acertado um navio.
- Solicitando novamente para informar a linha que deseja atacar.

5. Informado a linha e coluna, essa é a tela que constará ao jogador caso ele informe uma coordenada já atacada:

```
Digite a coordenada (linha): 0
Digite a coordenada (coluna): 1
Você já atacou essa posição.
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 28
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): █
```

- Informando “Você já atacou essa posição.”
- Descrição “Tabuleiro”.
- Numerando as linhas e colunas.
- Mostrando o tabuleiro atualizado.
- Informando as tentativas restantes, que será descontado uma tentativa a cada jogada.
- Informando os navios restantes para acertar, que neste caso permanece a mesma quantidade de antes.
- Solicitando novamente para informar a linha que deseja atacar.

6. Informado a linha e coluna, essa é a tela que constará ao jogador caso ele informe uma coordenada inválida:

```
Digite a coordenada (linha): 9
Digite a coordenada (coluna): 9
Coordenadas inválidas. Tente novamente.
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 28
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): █
```

- Informando “Coordenadas inválidas. Tente novamente.”
- Descrição “Tabuleiro”.
- Numerando as linhas e colunas.
- Mostrando o tabuleiro atualizado.
- Informando as tentativas restantes, que neste caso não desconta pois o jogador não teve uma jogada válida.
- Informando os navios restantes para acertar, que neste caso permanece a mesma quantidade de antes.
- Solicitando novamente para informar a linha que deseja atacar.

8. Acabando todas as tentativas, essa é a tela que constará ao jogador:

```
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 1
Navios restantes: 10
Digite a coordenada (linha): 0
Digite a coordenada (coluna): 1
Você errou.
Suas 30 tentativas acabaram!
```

- Descrição "Tabuleiro".
- Numerando as linhas e colunas.
- Informando as tentativas restantes.
- Informando os navios restantes para acertar.
- Informando qual a linha que o jogador informou.
- Informando "Você errou." Caso tenha errado ou informará também "Você já atacou essa posição." caso seja uma coordenada repetida.
- Informando "Suas 30 tentativas acabaram!"
- Finalizando o jogo.

8. Acertando todos os navios do tabuleiro, essa é a tela que constará ao jogador:

```
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ ~ X ~ ~ X ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ X ~ ~ X ~ ~
3 ~ X ~ ~ X ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ X ~ ~ ~
6 ~ ~ X ~ ~ ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tabuleiro:
  0 1 2 3 4 5 6 7
0 ~ ~ N ~ ~ N ~ ~
1 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
2 ~ N ~ ~ N ~ ~
3 ~ N ~ ~ N ~ ~
4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
5 ~ ~ ~ N ~ ~ ~
6 ~ ~ N ~ N ~ ~
7 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~
Tentativas restantes: 21
Navios restantes: 1
Digite a coordenada (linha): 6
Digite a coordenada (coluna): 4
Você acertou um navio!
Parabéns! Você destruiu todos os navios.
```

**Tabuleiro real**

**Tabuleiro para teste  
do programador**

- Informando “Você acertou um navio!”
- Informando “Parabéns! Você destruiu todos os navios.”
- Finalizando o jogo.

**OBS: Jogo “Batalha Naval” realizando em JAVA, jogado no próprio console do VSCode.**