

# Batalla Naval

Andrés Felipe Oses Gordillo

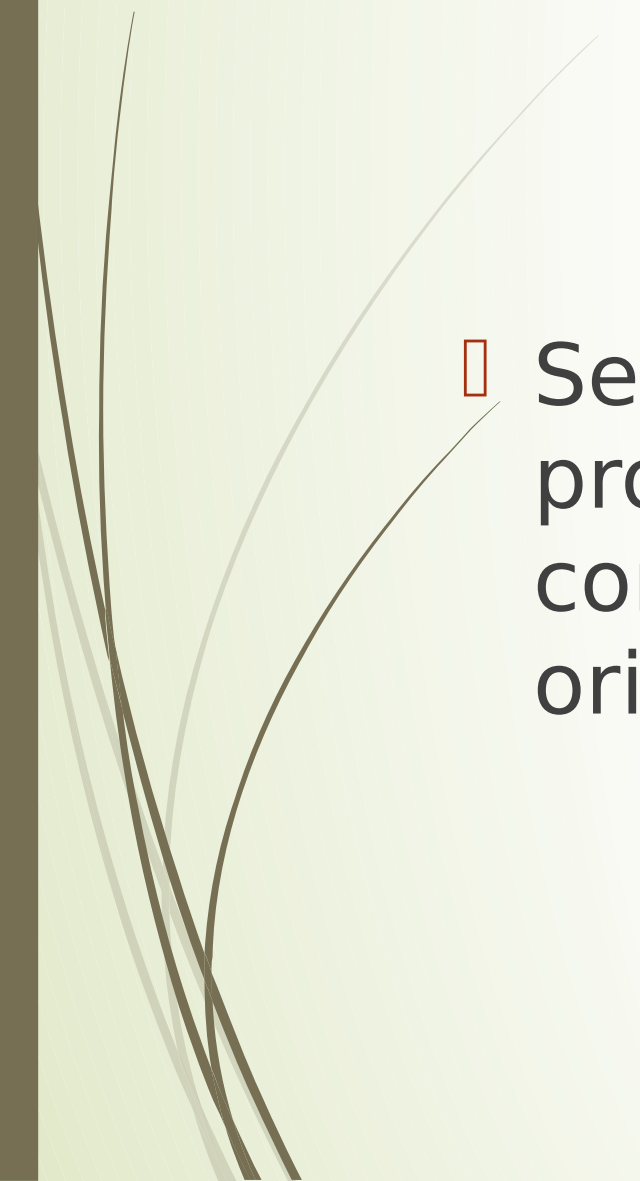
Cesar Augusto Velasco Ramírez

Freddy Nicolay Vanegas Piza

Docente: Fabián Giraldo



# Introducción

- Se plantea la necesidad de encontrar un proyecto al que sean aplicables los conceptos vistos en programación orientada a objetos
- 



# Porqué Batalla naval?

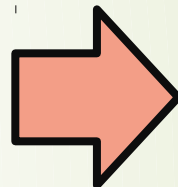
Con base en la busqueda de proyectos relacionados, se encontró que hay muchos conceptos aplicables como:

- ▮ Hilos
- ▮ Interfaces gráficas
- ▮ Gestión de archivos
- ▮ Gestión de excepciones



# Adicional

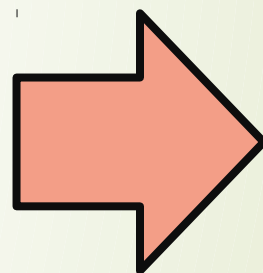
- ▮ Se optó por hacer una variación del juego llamada “a salvo”
- ▮ “A salvo”: más barcos flotando = más turnos
- ▮ Incluir sonidos correspondientes al juego



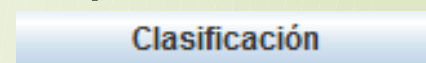
Este es el cronometro que incluimos para que los jugadores puedan controlar el tiempo de duración de la partida

Jugador	Tiempo	Nivel
Computadora	00 : 02 : 01	Medio
uio	00 : 01 : 10	Medio
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 05	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil
Computadora	00 : 00 : 00	Facil

Reiniciar y/o Limpiar



Este es el panel de puntuaciones que se abre al presionar el botón



en el cual se muestra la información del jugador, duración de la partida y nivel de dificultad

Color Controles Jugabilidad

Mi Barco Hundido: 255,0,0,255 Cambiar

Barco Enemigo Hundido: 255,0,0,255 Cambiar

Mi Barco Dañado: 255,0,255,255 Cambiar

Barco Enemigo Dañado: 255,0,255,255 Cambiar

Mi Tiro: 255,255,255,0 Cambiar

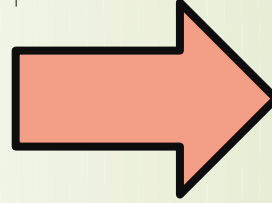
Tiro Enemigo: 255,255,255,0 Cambiar

Mi Barco: 255,0,255,51 Cambiar

Fondo Juego: 255,153,153,0 Cambiar

**TODOS LOS DATOS SERAN GUARDADOS AUTOMATICAMENTE.**

Salir



Este corresponde al panel de configuración, que consta de tres pestañas.

La primera recibe el nombre de “color” y en esta podemos cambiar los colores de toda la interfaz del juego.

Color Controles Jugabilidad

Nivel:

☒ Facil ☐ Medio ☐ Dificil

Tiempo de Respuesta de Ataque de la Computadora:

1 2 3 4 5

Lento Rapido

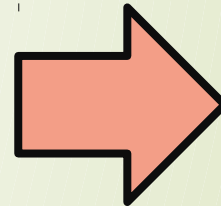
Comentario:

Cambiar Formato

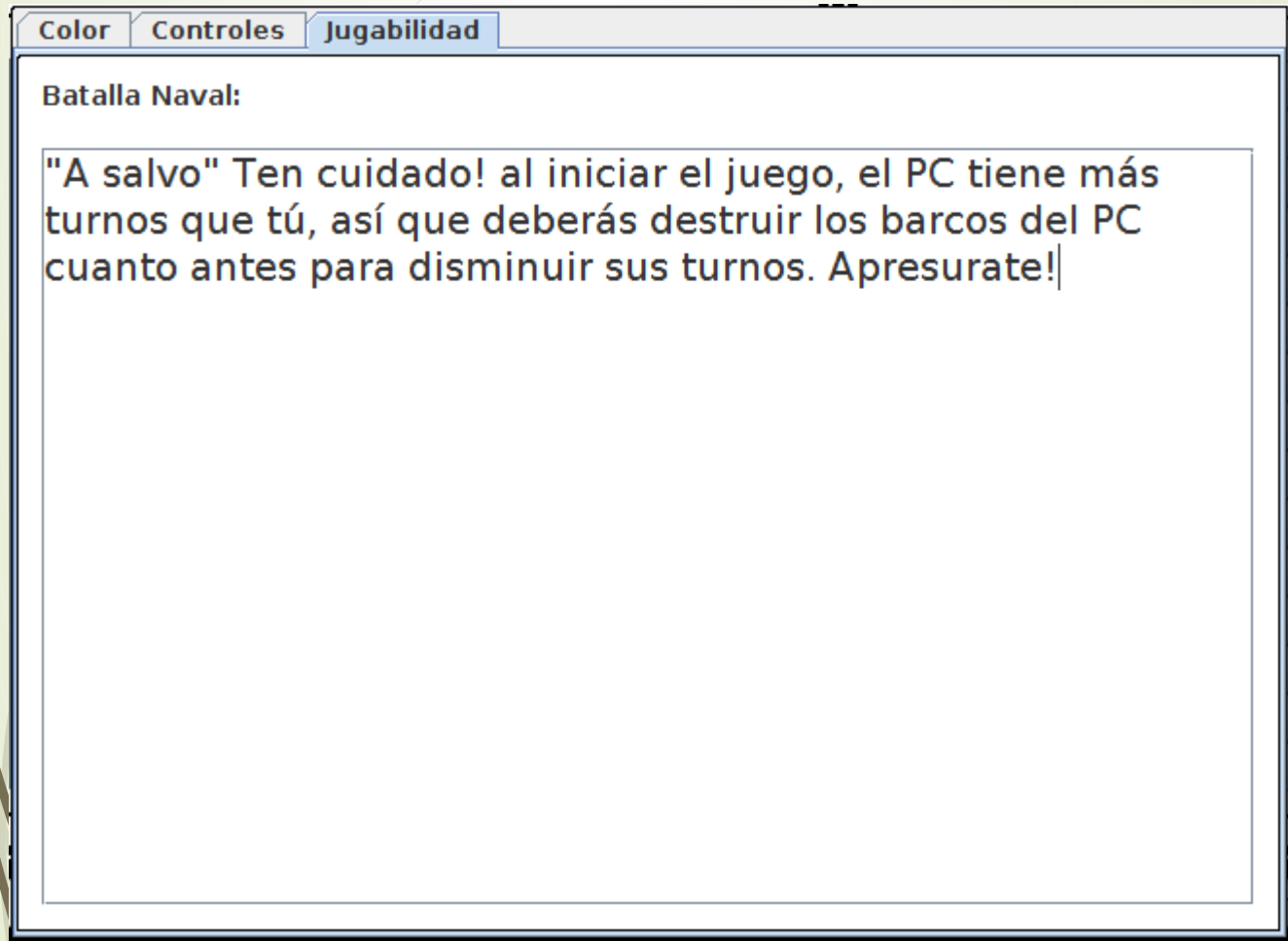
Serif

Guardar

005/500



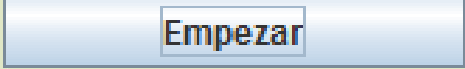
La segunda “controles” permite al jugador establecer el nivel de dificultad en el que desea jugar, y la velocidad con la que la computadora responderá.

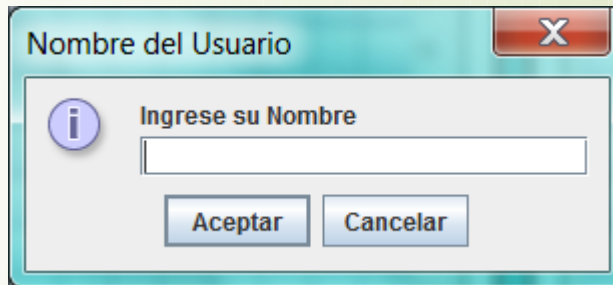


En la tercera "Jugabilidad" encontramos las reglas generales o instrucciones de cómo jugar y comprender la aplicación.



# ¿ Cómo jugar ?

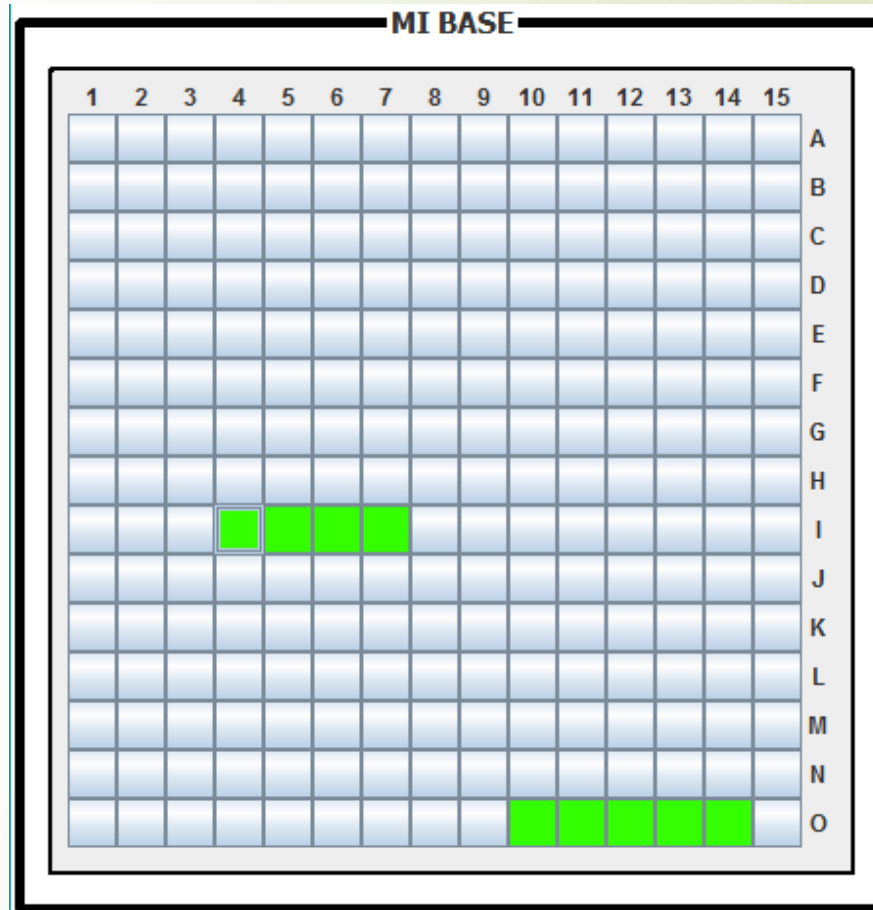
**Primer paso:** el jugador debe presionar el botón  y este abrirá la siguiente ventana.

A screenshot of a Windows-style dialog box titled "Nombre del Usuario". It features a standard title bar with a close button (X). Inside the dialog, there is an information icon (i) to the left of the text "Ingrese su Nombre". Below this text is a single-line text input field. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Aceptar" (Accept) and "Cancelar" (Cancel).

**Segundo paso:** ingresar el nombre. (registro necesario para clasificar los datos).



**Tercer paso:** organizar la flotilla de barcos en panel “Mi Base” comenzando con el más grande, es decir el portaaviones.





# Anexos

