Pontifícia Universidade Católica de Campinas

Cauan Figueiredo Braga

Felipe Cantarin Guglielminetti

Renato Henrique Ykutake Florencio

Manual do usuário

Campinas

**Batalha Naval em Assembly**

1. **Sobre o jogo**

O jogo tem como objetivo afundar toda a frota do jogador adversário onde nesse caso o jogador joga contra o programa. A matriz adotada para ser o “campo de batalha” é uma matriz 20x20 e o jogador deverá tentar acertar a posição correta dos navios para eliminá-los. O jogo termina quando o usuário destruir todos os navios.

**2. Objetivo**

Como já dito, o objetivo do jogo é afundar todos os navios do oponente por meio de tiros direcionados por colunas e linhas, o usuário deve escolhê-las digitando na interface de acordo com sua estratégia.

**3. Regras**

**Inicialização:** Ao iniciar o jogo o usuário deve digitar um número de sua preferência para randomizar o tabuleiro e começar o jogo.

**Navios**: Os tipos de navios variam, com tamanhos que ocupam de duas a cinco células, por exemplo, encouraçado (4 células), submarino (2 células), fragata (3 células) e hidroavião (4 células)

**Jogabilidade**: O jogador "atira" em uma coordenada, colunas (0 a 19) e linhas (0 a 19), tentando adivinhar onde estão os navios. Se acertar, é um "tiro" certeiro, caso erre você receberá um “X”.

**Tentativas:** O jogador tem trinta chances para acertar treze células de embarcação

**Vitória**: O jogador alcança a vitória em caso de acertar as treze células de embarcações presentes no tabuleiro, encerrando o programa.

**Derrota:** O jogador é derrotado quando ele atinge o máximo de tiros permitidos pelo programa (30 tiros) sem afundar todos os navios.