***HITOS DE NUESTRO PROYECTO DE HUNDIR LA FLOTA***

**H1**: Conseguir un juego operativo, en el que los barcos estén colocados en posiciones fijas para ambos jugadores y sus disparos sean a un punto aleatorio.

**H2**: Juego operativo con los barcos colocados en posiciones fijas, disparo aleatorio para el J2 (máquina) y **eligiendo coordenadas para el J1**

**H3**: Juego operativo que incluya **que los barcos sean colocados en posiciones aleatorias para ambos jugadores**, disparo aleatorio para el J2 (máquina) y eligiendo coordenadas para el J1

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**BONUS**

**H4**: Juego operativo **en el que el J1 elija la posición y orientación de sus barcos**. Para el J2 (la maquina) los barcos se seguirán colocando de manera aleatoria y con respecto a los disparos, seguirán siendo aleatorios para la máquina y eligiendo coordenadas para J1.

**H5**: Para incluir complejidad**, creamos la clase Barco además de Tablero**, que nos ayudará a la hora de introducir métodos más complejos.

**H6**: **Incluimos un disparo INTELIGENTE para el J2** (máquina) para añadir un nivel de dificultad especial a la partida.

**H7:** Creamos un **índice de opciones a realizar antes del disparo (SALIR DEL JUEGO, IMPRIMIR TABLERO BARCOS, VOLVER A EMPEZAR, BARCOS QUE QUEDAN POR HUNDIR…)**

**H8**: Embellecemos el juego**, usando librerías especializadas para crear una interfaz gráfica y sonidos**

**H9: ¡**OPCIONAL Y SOLO SI NOS DA TIEMPO!!! **Creamos estadísticas de juego**, o bien a nivel de partida (el número de partidas jugadas, victorias, derrotas, promedio de disparos antes de golpear un barco…) o a lo largo de varias partidas, pudiendo crear si queremos graficas con librería MATPLOTLIB para visualizar los resultados