

MANUAL USUARIO PRACTICA IPC1

BATTLESHIP

MENSAJE DE BIENVENIDA

```
*****      ****      *****      *****      **      *****      *****      **      ****      *****      *****
***  ***      ***  ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***
***  ***      ***  ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***
*****      *****      ***      ***      ***      *****      *****      *****      ***      *****
***  ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***
***  ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***
***  ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***      ***
*****      ***      ***      ***      ***      *****      *****      *****      ***      *****

      MENU PRINCIPAL
*****
*  1. CREAR TABLERO      *
*  2. REPORTE COMPLETO  *
*  3. REPORTE VICTORIAS *
*  4. SALIR              *
*****

INGRESE UNA OPCION:
```

MENU PRINCIPAL

En el menú principal se selecciona la opción que se desea ejecutar, los cuales son 4 opciones:

1. Crear tablero: Crea el tablero para poder jugar
2. Reporte Completo: imprime la lista de los jugadores
3. Reporte Victorias: imprime la lista de solo los jugadores ganadores
4. Salir: una opción para salir o cerrar el juego

SUB MENU

```
      SUBMENU
*****
*  1. INGRESAR BARCOS      *
*  2. CAMBIAR CANTIDAD DE INTENTOS *
*  3. INICIAR JUEGO      *
*  4. VISUALIZAR TABLERO  *
*  5. REINICIAR TABLERO   *
*  6. REGRESA EL MENU PRINCIPAL *
*****

INGRESE UNA OPCION: |
```

En el sub menú, se selecciona las opciones que se desea para empezar a crear el tablero, luego después jugar.

1. Ingresar Barcos: opción donde de ingres los 9 barcos existentes y el easter egg.
2. Cambiar cantidad de intentos: opción para cambiar el número de dispararos que haga el jugador durante el juego.
3. Iniciar juego: opción para empezar a jugar en el tablero, donde se realizarán los disparos.
4. Reiniciar tablero: opción donde se vuelve a cargar el tablero eliminando los datos ingresados previamente.
5. Regresar al menú: opción para retornar el menú principal

INGRESAR BARCOS

```
*****TABLERO VACIO*****
  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
1 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
2 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
3 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
4 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
5 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
6 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
7 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
8 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
9 | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

*****BARCOS DISPONIBLES*****
*      1. INSERTAR PORTAAVION = 1      *
*      2. INSERTAR SUBMARINO  = 3      *
*      3. INSERTAR DESTRUCTOR = 3      *
*      4. INSERTAR FRAGATA    = 2      *
*      5. INSERTAR EASTER EGG = 1      *
*      6. SALIR AL SUBMENU      *
*****
INGRESE UNA OPCION: |
```

1. Insertar porta avión: opción para colocar el porta avión en el tablero que ocupa 4 casillas
2. Insertar submarino: opción para colocar el submarino en el tablero que ocupa 3 casillas
3. Insertar destructor: opción para colocar el destructor en el tablero que ocupa 2 casillas

4. Insertar fragata: opción para colocar el fragata en el tablero que ocupa 1 casilla
5. Insertar easter egg: opción para colocar el esaster egg(mensaje oculto)en el tablero que ocupa 1 casilla
6. Salir al submenú: opción para retornar el sub menú

CANTIDAD DE INTENTOS

```
CANTIDAD DE INTENTOS PREDETERMINADO: 10
INGRESE LA CANTIDAD DE INTENTOS: 12
NUEVA CANTIDAD DE INTENTOS: 12
SUBMENU
```

Opción para cambiar la cantidad de intentos, y sustituir por una nueva una nueva cantidad.

INICIAR JUEGO

```
INGRESE SU NICKNAME: jugador1

HORA: 7/5/2020    21:42:48

0/9 BARCOS HUNDIDOS

12/12 INTENTOS

-----
*****TABLERO LLENADO*****
      0   1   2   3   4   5   6   7   8   9
0 | O | O | O | O | O | - | - | - | - | - |
1 | O | O | O | O | - | - | - | - | - | - |
2 | O | O | O | O | - | - | - | - | - | - |
3 | O | O | O | O | - | - | - | - | - | - |
4 | O | O | O | - | - | - | - | - | - | - |
5 | O | O | O | - | - | - | O | - | - | - |
6 | O | O | O | - | - | - | - | O | - | - |
7 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
8 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
9 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | $ |

1. LANZAR MISIL
2. TERMINAR PARTIDA
SELECCIONE UNA OPCION : |
```

Al iniciar el juego, se verifica si se colocaron todos los barcos de lo contrario tiene se tiene que colocar todos. Luego se ingresa el nickname. Entonces ya podrá jugar

1. Lanzar misil: opción para disparar a cualquier barcos

2. Terminar partida: opción para abandonar la partida

VISUALIZAR TABLERO Y REGRESAR EL MENU PRINCIPAL

```
*****TABLERO LLENADO*****
 0 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 1 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 2 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 3 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 4 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 5 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 6 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 7 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 8 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
 9 | - | | - | | - | | - | | - | | - | | - |
*****
SUBMENU
*****
* 1. INGRESAR BARCOS *
* 2. CAMBIAR CANTIDAD DE INTENTOS *
* 3. INICIAR JUEGO *
* 4. VISUALIZAR TABLERO *
* 5. REINICIAR TABLERO *
* 6. REGRESA EL MENU PRINCIPAL *
*****
INGRESE UNA OPCION: 5
TABLERO REINICIADO EXITOSAMENTE!!!!!!
```

Opción para visualizar el tablero, y la opción para regresa el menú principal.

REPORTE COMPLETO

```
*****REPORTE COMPLETO*****
NICKNAME      ESTADO      INTENTOS      BARCOS HUNDIDOS
jugador 1     GANO         9              9
```

Opción para imprimir en pantalla la lista de los jugadores.

REPORTE VICTORIAS

```
*****REPORTE VICTORIAS*****
NICKNAME      ESTADO      INTENTOS
JUGADOR 1     GANO         9
```

Opción para imprimir en pantalla la lista de solo los jugadores ganadores.