

**Quiz II**  
**Introducción a algoritmos**  
**Docente: Mireya Bernal**

Se debe desarrollar un juego que cuenta con un tablero en el cual se ubican aviones y bombas de forma aleatoria y tiene como objetivo que el jugador derribe todos los aviones sin perder las vidas con las que cuenta para ello. Este juego debe cumplir con las siguientes condiciones: Al iniciar el juego se debe determinar con cuantos aviones se va a jugar (número que debe estar entre 3- 8 aviones), también se debe determinar el tamaño de los mismos el cual debe estar entre (2 y 6). El tablero de juego tendrá unas bombas asignadas de acuerdo a su tamaño (no debe ser menor a 3 las bombas), y estas serán asignadas de forma aleatoria en sitios que no estén ocupados por aviones. Los aviones se ubican de forma aleatoria en el tablero, pero solo vertical u horizontal. El juego consiste en que el jugador ingresa una posición en fila y columna con el fin de derribar los aviones.

El jugador debe adivinar todas las posiciones que ocupa el avión en el tablero para determinar cómo derribado el avión. El juego acaba cuando el jugador derribe todos los aviones (caso en el cual ganaría y tendría un puntaje por ello, el cual tiene que ver con las vidas con las cuales acaba el jugador el juego, y con los intentos realizados. El jugador cuenta con 3 vidas las cuales pierde cuando da una posición en la que se encuentra una bomba. Al iniciar el juego el sistema le informa al jugador con cuantos aviones y bombas cuenta el tablero con el que va a jugar.