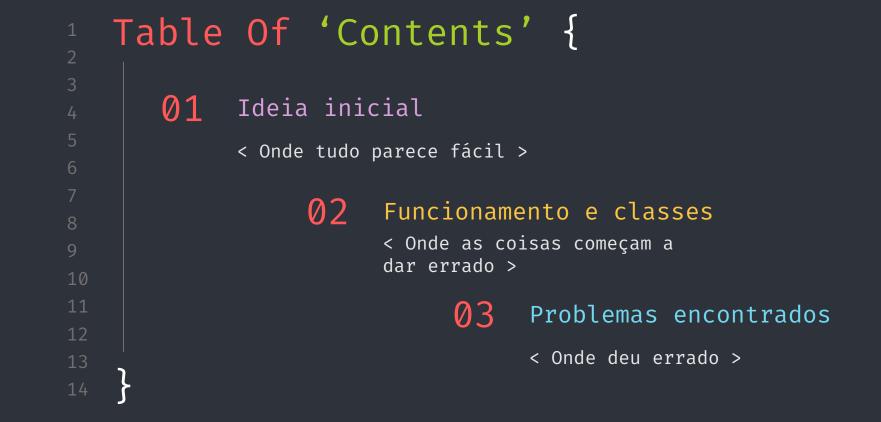
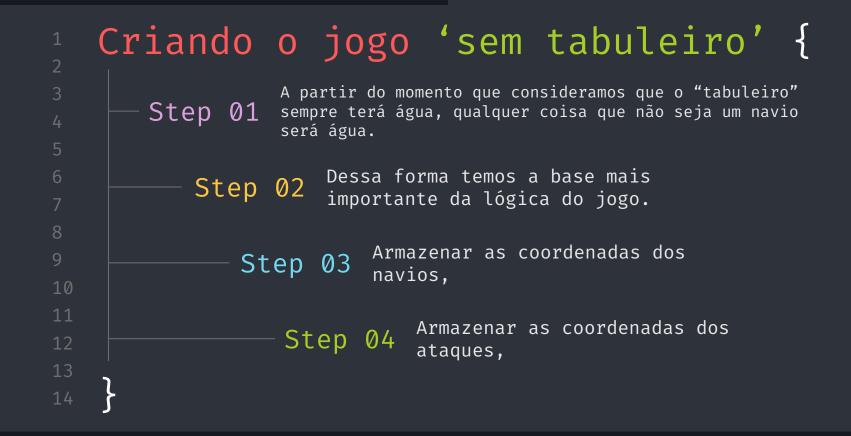
```
Trabalho integrador{
  [BatalhaNaval.java]
    < Gustavo Martins, Ícaro Botelho e
    Rafael Pereira >
```

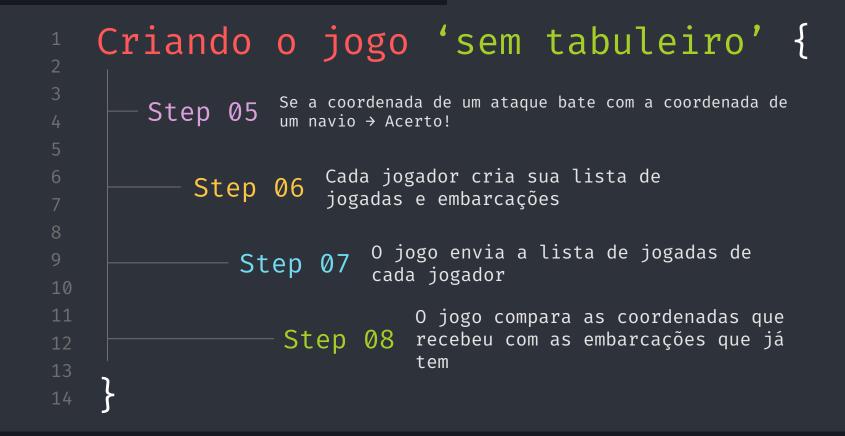


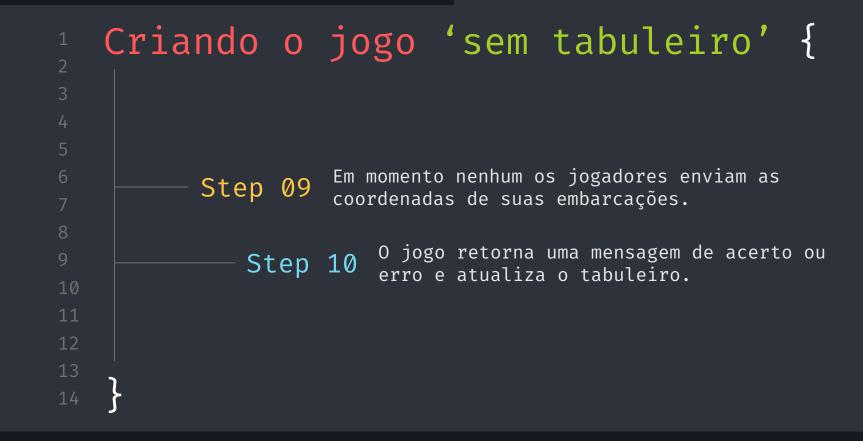


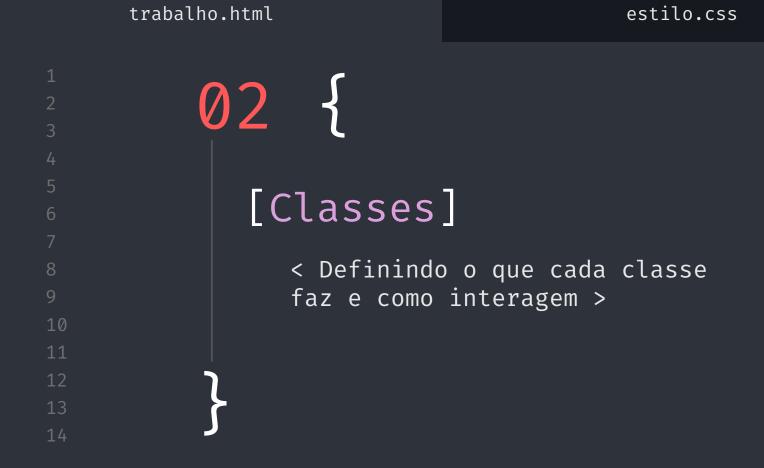
```
esqueceTabuleiro(); {
  //Fazer um tabuleiro com matrizes seria algo mais
  difícil.
     para implementar os navios e as jogadas. >
```

```
Não existe
tabuleiro!{
```









```
trabalho.html
```

```
Embarcacao
  < Posicionamento e ações dos barcos >
```

```
Agua
  < Tudo no tabuleiro que não seja barco >
```

```
Elemento {
  < Classe auxiliar geral >
```

```
trabalho.html
```

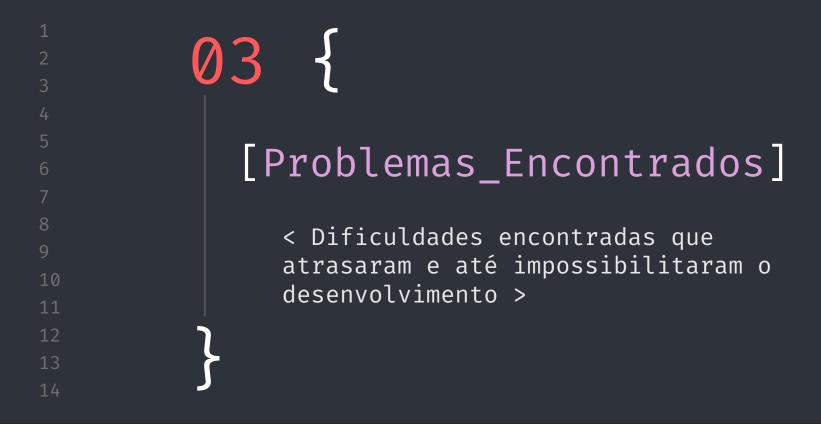
```
Coordenada {
  < Classe auxiliar para Embarcacao >
```

```
trabalho.html
```

```
Batalha {
  < Main, chamada de todas as outras classes >
```

```
EnviarJogadaServidor{
  < Fica responsável de client para client >
```

```
ReceberJogadas {
  < Fica responsável por receber as jogadas e</p>
  adicionar na lista >
```



```
Aprendizados; {
        Conheça sua ferramenta.
          Não foque no todo.
            Use o que você sabe.
```

```
< "Dívida técnica é uma metáfora criada pelo
consultor americano Ward Cunningham para se
referir a artefatos imaturos inseridos no
software. Essa dívida acarreta juros que irão
resultar em custos extras para a evolução e a
manutenção do software, geralmente por meio da
reescrita de código." >
    Glauco
```

```
Obrigado pela
atenção!{
```