

PUC Campinas

Batalha Naval Manual do Usuário

CRÉDITOS:

HENRIQUE ESTEVAN

PEDRO CARDOSO

JOÃO PEDRO MARQUES

PROJETO FINAL

ORGANIZAÇÃO DE SISTEMAS COMPUTACIONAIS

ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO



1. INTRODUÇÃO

- BATALHA NAVAL É UM CLÁSSICO JOGO DE TABULEIRO EM QUE DOIS JOGADORES POSICIONAM SUAS FROTAS SECRETAMENTE E TENTAM AFUNDAR OS NAVIOS DO ADVERSÁRIO ADIVINHANDO SUAS POSIÇÕES. ESTE MANUAL ENSINA COMO JOGAR.

2. OBJETIVO DO JOGO

- O OBJETIVO É SER O PRIMEIRO JOGADOR A AFUNDAR TODOS OS NAVIOS DO ADVERSÁRIO. PARA ISSO, VOCÊ DEVE ADIVINHAR AS COORDENADAS ONDE ESTÃO POSICIONADOS OS NAVIOS INIMIGOS.

3. REGRAS

- NO NOSSO JOGO, VOCÊ IRÁ JOGAR CONTRA A MÁQUINA, UM TABULEIRO SERÁ ESCOLHIDO DE FORMA ALEATÓRIA, E O SEU OBJETIVO É ACERTAR TODAS AS EMBARCAÇÕES.
- UM NAVIO É CONSIDERADO "AFUNDADO" QUANDO TODAS AS CÉLULAS QUE ELE OCUPA FOREM ATINGIDAS.

4. CONFIGURAÇÃO INICIAL

- O TABULEIRO TEM O TAMANHO 10X10
- COM OS SEGUINTE NAVIOS;
 - HIDROAVIÃO(2X)
 - SUBMARINO(2X)
 - ENCOURADO(1X)
 - FRAGATA(1X)

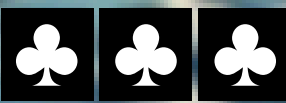
COMANDOS USADOS QUE NÃO FORAM VISTOS

EM AULA:

- MOV AH, 8: PEGAR O CARACTERE DO TECLADO SEM EXIBIR ELE NA TELA

CADA NAVIO MOSTRARÁ UM NAÍPE DIFERENTE DEPOIS DE SER DERRUBADO:

HIDROAVIÃO ENCOURADO FRAGATA SUBMARINO



Como Usar a Interface

TECLAS DE SELEÇÃO:

U -> VAI PRA CIMA

J -> VAI PRA BAIXO

ENTER-> SELECIONA
A OPÇÃO

TELA DE LOGIN:

DIGITE SEU NOME, E A PRIMEIRA PALAVRA QUE
VIER À CABEÇA.

O TABULEIRO SERÁ ESCOLHIDO ENTRE 10
OPÇÕES, COM BASE NA PALAVRA QUE VOCÊ
DIGITAR, OS VALORES ASCII DAS LETRAS
SERÃO SOMADOS E DIVIDIDOS POR 10,
ESCOLHENDO ASSIM UM TABULEIRO

DENTRO DO JOGO:

DIGITE UMA LETRA PARA SELECIONAR A LINHA
DIGITE UM NÚMERO PARA SELECIONAR A
COLUNA
ASSIM, UMA COORDENADA SERÁ ESCOLHIDA