



Batalha Naval em Python

Amanda Maciel de Oliveira

João Victor da Silva

Talia Correia Schulz



Motivação

Por ser uma forma simples e divertida de treinar os conhecimentos sobre a linguagem Python durante o semestre e se aprofundar nas suas aplicações.

Objetivo

O objetivo é adaptar um jogo divertido e de simples compreensão (Batalha Naval) que tem como motivação simular uma batalha entre navios de guerras, para jogar é necessário um jogador. O jogador dispõe sua frota em uma matriz, o objetivo é atingir toda a frota adversária através de disparos, estes por sua vez, podem ser classificados como “Água”, se o disparo não atingir nenhuma embarcação, e “Fogo” , caso contrário.

Lógica do Programa

→ Funções

- ◆ Dispondo as Embarcações;
- ◆ Tiros;
- ◆ Derrubando as Embarcações;
- ◆ Funções Display.

→ Código Principal

Bibliotecas Utilizadas

- Random;
- Math;
- Os;
- Time.

Referências

BIBLIOTECA OS PYTHON. Disponível em:

<<https://pt.stackoverflow.com/questions/170573/biblioteca-os-python>>. Acessado em: 18/11/2018

BIBLIOTECA TIME PYTHON. Disponível em:

<https://www.tutorialspoint.com/python/time_sleep.htm>. Acessado em: 18/11/2018.

DELGADO, A. L. N. *CI-240 FUNDAMENTOS DE PROGRAMAÇÃO*. Disponível em:

<https://pt.wikiversity.org/wiki/Introdu%C3%A7%C3%A3o_%C3%A0s_Linguagens_de_Programa%C3%A7%C3%A3o/Python>. Acessado em: 23/11/2018.

LINGUAGEM DE ALTO NÍVEL. Disponível em:

<<https://woliveiras.com.br/posts/o-que-e-linguagem-de-programacao-de-alto-nivel/>>. Acessado em: 23/11/2018.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PYTHON. Disponível em:

<https://pt.wikiversity.org/wiki/Introdu%C3%A7%C3%A3o_%C3%A0s_Linguagens_de_Programa%C3%A7%C3%A3o/Python>. Acessado em: 23/11/2018.