

## Tarea UVA7: Listas



La famosa desarrolladora de videojuegos Pyntendo está por lanzar un novedoso juego nunca antes visto: *Solitary Battleship*. En este juego, la computadora ubica barcos de distintos tamaños en posiciones aleatorias dentro de un tablero de tamaño 9x9. Dichos barcos están ocultos para el jugador, quien deberá realizar disparos a ciegas hasta destruir todas las naves.

La mayor parte del código del juego ya está listo, pero a los desarrolladores les faltan algunas funciones que se encarguen de actualizar el tablero, luego de cada disparo. Podrá encontrar un archivo de código incompleto junto al enunciado de esta tarea. Descárguelo y desarrolle en él las funciones solicitadas, en el área indicada.

1.- Desarrolle la función `disparo(tablero, barcos, fila, columna)` que recibe los siguientes 4 parámetros:

- **tablero:** corresponde a una lista de listas de tamaño 9x9 que representa las casillas del tablero del juego. Cada casilla puede contener 4 posibles valores de tipo *string*
  - "-" (guión): Indica que la casilla es desconocida para el jugador, es decir, aún no ha recibido disparos. Todas las casillas presentan este valor al iniciar el juego.
  - " " (espacio): Indica que la casilla solo contiene agua. Se debe mostrar cuando el jugador ha disparado a esta casilla, pero no ha encontrado un barco.
  - "O": Indica que la casilla está ocupada por un barco, pero aún no ha sido destruido por completo.
  - "X": Indica que la casilla está ocupada por un barco que ya fue destruido. Un barco se considera destruido cuando ya se ha disparado a cada una de las casillas que ocupa, según su tamaño y orientación.



