

## **Representação das peças:**

As peças foram representadas por um array de 3 dimensões:

```
int pieces[43][3][3]
```

A primeira dimensão ([43]) indica qual a variante de barco. A segunda dimensão ([3]) representa as linhas do barco selecionado na primeira dimensão. A terceira dimensão ([3]) representa as colunas da linha selecionada na segunda dimensão.

O porquê de escolhermos esta maneira de representar as peças foi por motivos de organização e praticidade, pois as peças estão arrumadas em matrizes 3 por 3 segundo a ordem do anexo do posicionamento de peças.

## **Representação do tabuleiro:**

O tabuleiro(board[MAXROW][MAXCOL]) foi representado por um array de duas dimensões, uma para as linhas e outra para as colunas.

Utilizámos também uma cópia do tabuleiro, o invisible[MAXROW][MAXCOL], como forma de distinguir os valores lógicos dos valores que são impressos, para as funções dos modos de disparo 1, 2 e 3.

Escolhemos este método para criar o tabuleiro pela sua simplicidade e fácil identificação das suas células.

Trabalho realizado por:

- Diogo Lee Leitão - 99917
- João David de Rebelo Maças - 99970