

Hundir la flota

Escribe una aplicación PHP que lleve a cabo la siguiente funcionalidad:

Se trata de implementar un sencillo juego de los barcos. El tablero de juego se compone de una matriz de 10x10 casillas donde se van a colocar los siguientes barcos de manera aleatoria:

1 barco de 3 casillas

2 barcos de 2 casillas

3 barcos de 1 casillas

Los barcos no pueden ocupar las mismas casillas aunque sí pueden estar unos junto a otros. Tampoco pueden salirse de los límites del tablero.

La aplicación mostrará un tablero vacío al usuario para que marque 10 casillas. El usuario enviará a la aplicación su jugada y la aplicación comprobará si se ha torpedeado a alguno de los barcos colocados en el tablero.

La aplicación deberá mostrar el tablero nuevamente al usuario incluyendo la siguiente información en las casillas:

- Un asterisco (*) si la posición marcada por el jugador ha impactado a un barco.
- Un guión (-) si la casilla contiene un segmento de barco que no ha sido tocado.
- Un signo mas (+) si la casilla contiene un torpedo del usuario que ha hecho agua
- Nada en cualquier otro caso.