

Curso: CI-0112

Fecha: 16 de Mayo del 2025

Juegos: Batalla Naval y Ahorcado {

Por: Keylor Arley Castro (B80733)
y Juan Félix Mata (C4G972)

}



Introducción {

- Este proyecto implementa dos juegos clásicos en consola: **Batalla Naval y Ahorcado**.
- Se desarrolló utilizando principios de **POO**.
- Está diseñado para jugarse entre dos personas desde la terminal.

}

Detalles Técnicos {

Batalla Naval:

- Matriz 5x5, 3 barcos por jugador.
- Tablero usa enteros para representar el estado: "0" = vacío, "1" = barco, "2" = impacto, "-1" = agua
- Turnos gestionados en `iniciarJuego()`.

Ahorcado:

- Palabra ingresada por el Jugador 1
- Muestra progreso con guiones "(- - - -)"
- Revisión de letras con el método `intentarLetra()`.

}

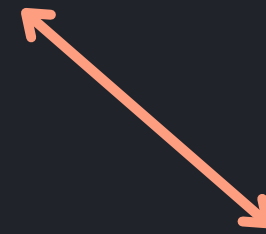
Estructura {

- Se revisó el código por cada commit que hacía cada uno.
- Se acordó mantener el código comentado y comprensible.

Batalla
Naval



Se encargó
Keylor



MAIN



JuegoAhorcado



Se encargó
Juan



Palabra

}

Aspectos de mejora {

Puntos de mejora.

- Validar entradas con try-catch
- IA simple que genere palabras para el ahorcado
- Colores para los mensajes de victoria

}

Curso: CI-0112 Fecha:16 de Mayo del 2025

Gracias {

Por su atencion;

}