

Diseño del proyecto: Juegos Batalla Naval y Ahorcado

Clases

1. Main

Función:

Contiene el menú principal para que el usuario seleccione qué juego jugar o salir.

Opciones del menú:

- Instrucciones
- Opción 1: Jugar Batalla Naval
- Opción 2: Jugar Ahorcado
- Opción 0: Salir del juego

2. BatallaNaval

Función:

Contiene la lógica completa del juego Batalla Naval.

Atributos:

- JugadorBatallaNaval jugador1
- JugadorBatallaNaval jugador2

Métodos principales:

- iniciarJuego(): Controla el flujo del juego, el turno de cada jugador y llama a los métodos de posicionamiento de barcos, disparo, y visualización de tableros.
- posicionarBarco(int fila, int columna, JugadorBatallaNaval jugador): Permite colocar barcos en posiciones válidas para cada jugador.
- disparar(int fila, int columna, JugadorBatallaNaval jugadorAtacante, JugadorBatallaNaval jugadorDefensor): Ejecuta la acción de disparar, registra impactos y actualiza tableros.
- mostrarTableroActual(JugadorBatallaNaval jugador): Muestra el tablero propio con posiciones de barcos.
- mostrarTableroVisible(JugadorBatallaNaval jugador): Muestra el tablero visible del oponente, con aciertos y fallos marcados.

3. JuegoAhorcadoN

Función:

Contiene la lógica completa del juego Ahorcado con dos jugadores que alternan entre poner la palabra y adivinar.

Atributos:

- JugadorAhorcado jugador1
- JugadorAhorcado jugador2
- String palabraSecreta
- int intentosMaximos = 6

Métodos principales:

- jugar(): Controla las rondas del juego, incluyendo posibles rondas de desempate, llamando a jugarRonda() para cada turno.
- jugarRonda(JugadorAhorcado quienPonePalabra, JugadorAhorcado quienAdivina, Scanner scanner): Maneja la ronda individual donde un jugador pone la palabra y el otro intenta adivinar.
- leerPalabraSecreta(Scanner scanner, String nombre): Valida y lee la palabra secreta que debe contener solo letras.
- leerLetra(Scanner scanner): Valida la entrada de una letra para el turno de adivinar.

4. JugadorBatallaNaval

Función:

Representa a cada jugador en Batalla Naval, manejando sus tableros, nombre, y estado del juego.

Atributos:

- String nombre
- int[][] tableroPropio (tablero con los barcos propios)
- int[][] tableroVisible (tablero para mostrar impactos sobre el oponente)
- int barcosRestantes

Métodos principales:

- Constructor que recibe el nombre y llama a inicializar().
- inicializar(): Prepara los tableros vacíos y el conteo inicial de barcos.
- colocarBarco(int fila, int columna): Coloca un barco en posición válida.
- marcarImpacto(int fila, int columna, boolean acierto): Marca acierto o fallo en el tablero visible.
- hundirBarco(): Reduce la cantidad de barcos restantes tras un impacto.
- Getters y setters para nombre, tableros y barcos restantes.

5. JugadorAhorcado

Función:

Representa a cada jugador del juego Ahorcado con su nombre y puntos acumulados.

Atributos:

- String nombre
- int puntos

Métodos principales:

- Constructor que inicializa nombre y puntos en 0.
- sumarPuntos(): Incrementa puntos cuando el jugador adivina correctamente.
- Getters y setters para nombre y puntos.
- Métodos estáticos para registrar jugadores y validar nombres.