

Hundir el Imperio



La chusma de la Alianza Rebelde ha decidido atacar el hogar de nuestro venerado Lord Vader. El miserable Luck Sky Walker y sus secuaces (Han Solo y Perro Pulgoso Chewbacca) han alertado a toda la alianza para que envíen sus naves y intenten destruir nuestra bella Estrella de la muerte.

Solo nuestros dos más diestros Lores (Lord Coordinador y Lord Profesor) pueden inclinar la balanza en esta inminente batalla.



Todo el mal, el lado oscuro, la materia oscura y la energía oscura se encuentra en manos de nuestros Lores, el futuro del universo depende de ellos, de sus esbirros y de los inmundos programadores del Centro Dark Nelson que deberán crear un algoritmo que simule el ataque de la Alianza contra nuestra Estrella de la muerte para que nuestras tropas puedan entrenar antes de la batalla final.

El juego constará de 2 jugadores (1 de la repugnante Alianza y otro del vanagloriado Imperio) que deberán posicionar en su tablero 6 naves de 1 unidad de espacio. Para cada tablero vamos a utilizar 10 arrays de 10 posiciones cada 1 de Strings.

ALIANZA										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

IMPERIO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Para indicar la posición de las naves utilizaremos la letra H. De esta manera podremos visualizar el tablero de cada jugador y ver donde están los barcos de este.

Hundir el Imperio – Programación

ALIANZA										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D			H	H						
E							H			
F										
G										
H							H			
I							H			
J							H			

IMPERIO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										H
B										
C		H								
D										
E										
F		H								
G							H			H
H										
I				H						
J										

El resto de posiciones las pondremos con ceros "0" para saber que en ellas no hay nada y que no se ha realizado ninguna tirada en esa posición.

ALIANZA										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

IMPERIO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Cuando un jugador realice un lanzamiento se marcará en el tablero con una A.

ALIANZA										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D	0	0	H	H	0	0	0	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	H	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	H	0	0	0
I	0	0	0	0	0	0	H	0	0	0
J	0	0	A	0	0	0	H	0	0	A

IMPERIO										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	H
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
C	0	H	0	0	0	0	0	0	0	0
D	A	0	0	0	0	0	A	0	0	0
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	H	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	H	0	0	H
H	0	0	0	A	0	0	0	0	0	0
I	0	0	0	H	0	0	0	0	0	0
J	0	0	0	0	A	0	0	0	0	A

Condiciones:

- Si un jugador hace un lanzamiento y toca en el agua, esa posición quedará marcada en el tablero con una A.
- Si un jugador hace una tirada y toca en una nave se le indicará que ha tocado una nave y se marcará esa casilla con una X.
- Si un jugador hace un lanzamiento en una posición que ya ha sido bombardeada se tendrá que indicar y se le dejará hacer otro lanzamiento.
- Si un jugador hace una tirada en un lugar de una nave que ya ha sido bombardeado se le indicará y se le dejara hacer otro lanzamiento.
- Cuando un jugador logre bombardear las 6 naves habrá ganado el juego.

Hundir el Imperio – Programación

El juego se gestionará de la siguiente manera, nada más empezar se procederá a posicionar las naves de la Alianza y después del Imperio, se le solicitarán al usuario las coordenadas, seguidamente se mostrará el siguiente menú de opciones que estará activo siempre hasta que el usuario pulse la opción de salir:

1. Hacer lanzamiento Alianza. (Marcar en el tablero el lanzamiento)
2. Hacer lanzamiento Imperio. (Marcar en el tablero el lanzamiento)
3. Mostrar Tablero Alianza.
4. Mostrar Tablero Imperio.
5. Salir.

Estrategia de como plantear el problema:

Pasos a seguir:

1. Declara los arrays.
2. Rellena los arrays con 0 en todas las posiciones.
3. Crea el menú.
4. Crea las opciones 3 y 4 de mostrar los tableros con sus contenidos y con una rejilla que separe las posiciones a modo de tablero.
5. Crea las opciones de posicionar las naves.
6. Crea las opciones de realizar los lanzamientos.

