**Manual de Utilizador**

**Batalha**

**Naval**

**Aluno: Marcelo Queirós Pinto**

**Aluno 60102**

**Engenharia Informática**

**Unidade Curricular: Arquitetura de Computadores**

**Docente: José Cardoso**

**2015**

**Passos a seguir pelo utilizador:**

1. Abrir o programa e carregar em qualquer tecla para iniciar um jogo normal. Caso queira pode premir a tecla ‘h’ e nesse caso jogará em modo ‘hacker’ e aparecerão as coordenadas em cima da legenda. Os primeiros 3 grupos de coordenadas correspondem ás coordenadas dos 3 barcos. O quarto corresponde á coordenada de uma parte do submarino e o quinto á coordenada de uma parte do porta-aviões, assim estão identificados todos os alvos. Este modo de jogo serve como um teste mais rápido ao jogo e para o utilizador perceber como funciona o jogo, chegando ao fim mais rápido. Para usufruir do jogo deve jogar o modo normal carregando numa tecla qualquer que não seja o ‘h’.
2. Já iniciado o jogo deve ver com atenção a legenda para ficar a perceber as dimensões dos alvos, existem 3 barcos, 1 submarino e 1 porta-aviões escondidos que deve eliminar no menor número de tentativas possível. Pode ver o número de tentativas a qualquer momento no canto superior direito. Antes de começar o jogo deve estar também ciente que não é possível jogar duas vezes na mesma casa.
3. Para começar a jogar escolha uma coordenada que queira ‘disparar’, primeiro tem de escrever um número de 1 a 10 e depois uma letra de A a J, as letras podem ser maiúsculas ou minúsculas, não serão permitidos outros valores fora dos intervalos mencionados. Quando introduzir um valor o programa lê automaticamente exceto quando introduzir o valor ‘1’, aí o programa ficará á espera que indique se quer ler ‘1’ ou ‘10’, para indicar que é o valor ‘1’ deve carregar em ‘enter’ a seguir a carregar no ‘1’, se for ‘10’ basta escrever ‘10’.
4. Há 5 alternativas de texto possíveis a seguir a inserir as coordenadas:
   * 1. ‘coordenadas inseridas’ - FALHOU O ALVO!
     2. ‘coordenadas inseridas’ - ACERTOU NUM BARCO!
     3. ‘coordenadas inseridas’ - ACERTOU NUM SUBMARINO!
     4. ‘coordenadas inseridas’ - ACERTOU NUM PORTA-AVIOES!
     5. ‘coordenadas inseridas’ - Repetido.

Onde está ‘coordenadas inseridas’ estarão as coordenadas que o jogador inseriu. O significado dos 4 primeiros textos é o obvio, o quinto texto significa que o jogador inseriu as coordenadas de um barco/submarino/porta-aviões em que já acertou.

1. O programa continuará a correr sempre desta maneira até que todos os alvos sejam eliminados.
2. Quando o jogador acertar nos 3 barcos, nas 3 partes do submarino e nas 4 partes do porta-aviões o jogo termina e aparece a mensagem ‘GANHOU! ACERTOU EM TODOS OS ALVOS!’, e logo por baixo apresenta o número de tentativas. Por baixo ainda aparecerá ‘Jogo terminado.

Prima qualquer tecla para sair.’.

Depois o jogador pode confirmar qualquer coordenada ou qualquer pormenor que este queira, quando quiser sair basta premir qualquer tecla.