

# Juego propuesto: Mini Batalla Naval

---

## Introducción

**Mini Batalla Naval** es un juego por turnos donde el jugador debe encontrar y hundir barcos escondidos en un tablero. Cada turno consiste en seleccionar una celda. Si acierta, se marca como “tocado”; si no, como “agua”. El objetivo es hundir todos los barcos en la menor cantidad de intentos posibles.

---

## Características del juego

- Tablero cuadrado (6x6 o configurable).
  - Barcos ocultos colocados aleatoriamente.
  - El jugador toca una celda para intentar "disparar".
  - Se indica visualmente si fue un **acierto** o un **agua (cada cuadrado es agua o barco, diferenciar con colores al seleccionarlo)**.
  - El juego finaliza cuando todos los barcos son hundidos.
- 

## Trabajo a entregar (Primera Entrega)

La primera entrega de este trabajo consiste en construir las bases para el desarrollo del juego. Para ello será necesario definir una actividad -activity- cuya interfaz está compuesta principalmente por un tablero de 6 filas y 6 columnas. Dicho tablero deberá completarse con agua y barcos de manera aleatoria, para esta entrega la cantidad de barcos debe ser de entre 10 y 15 calculandose de forma aleatoria también.

Además se deberán agregar dos componentes visuales: el primero de ellos será colocado en la parte superior de la pantalla donde el usuario podrá visualizar la cantidad de movimientos que se fueron realizando durante el juego y la cantidad de aciertos. Se considera un movimiento cuando el usuario selecciona 1 celda, independientemente si hubo o no coincidencia.

También se debe indicar la cantidad restante de barcos a encontrar.

Por otra parte se deberá visualizar un botón que permita reiniciar el juego en caso de haber finalizado (encontrado todos los barcos) o cuando el usuario así lo requiera. Cuando se presiona este botón, todo el tablero y el contador de movimientos deberá reiniciarse.

## ✓ Pautas de corrección aplicadas

| Punto                | Aplicación  |
|----------------------|---|
| Layout               | Una actividad, botones, indicadores y tablero                     |
| Lógica del juego     | Cálculo de aciertos/movimientos, detección de finalización        |
| Respuesta usuario    | Feedback visual al tocar una celda (colores), resultado inmediato |
| Puntaje              | Muestra de estadísticas: toques correctos vs. agua                |
| Desarrollo en Kotlin | Sí  |
| Entorno              | Android Studio  |

## Entrega

- Fecha límite: 16/05/2025
- Plataforma: **IDEAS**.
- Grupo: 2 personas.
- Requisitos: juego funcional con layouts, lógica básica y feedback visual. No es necesario guardar puntaje ni tener animaciones.



# Mini Batalla Naval

## Segunda entrega

### ✨ Introducción

Esta entrega tiene como objetivo continuar con el desarrollo del juego **Mini Batalla Naval**, incorporando nuevas características a la interfaz, navegación entre diferentes actividades y soporte para multi idioma.



### Pantalla Inicial

Agregar una pantalla inicial con:

- El nombre del juego
- Un botón para ingresar a la ayuda
- Un input para ingresar el nombre del jugador
- Un select con las siguientes opciones para determinar el tamaño del tablero: 6x6, 8x8 y 10x10
- Un botón Iniciar juego

Es condición necesaria que la actividad pueda visualizarse correctamente en modo horizontal (landscape) y vertical (portrait). Se espera que ambos modos tengan diferencias considerables en la disposición de botones, imágenes, fondos, etc.

### ? Pantalla de ayuda

Agregar una pantalla de ayuda accesible desde:

- La pantalla inicial
- La pantalla de juego

Debe contener:

- Texto explicativo sobre cómo jugar
- Un botón para cerrar la actividad y volver a la pantalla anterior



### Navegabilidad

- El jugador podrá acceder a la ayuda en cualquier momento desde la pantalla de juego mediante un Menú PopUp. Las opciones del menú deben ser: Volver a

pantalla principal, y acceder a la ayuda.

- A nivel técnico: no se deben crear múltiples Activities innecesarias. Se deben reutilizar las ya abiertas cuando sea posible.

## Multi-idioma

La aplicación debe mostrarse automáticamente en español o inglés según el idioma del dispositivo.

---

### Pautas de corrección

- **Pantalla inicial:** debe visualizarse correctamente en horizontal y vertical, y deben ser diferentes
  - **Pantalla de ayuda:** debe verse correctamente en ambos modos; el texto debe estar en el idioma del dispositivo
  - **Pantalla de juego**
    - **Navegabilidad:** se debe poder volver a la pantalla principal y acceder a la ayuda desde el Menú PopUp
  - **Multi-idioma:** todo el texto debe adaptarse automáticamente al idioma del dispositivo
- 

## Entrega

- **Fecha límite:** 06/06/2025
- La entrega debe realizarse utilizando los **repositorios de la plataforma IDEAS** asignados a cada grupo.



# Mini Batalla Naval

## Tercer Entrega

---



### Introducción



Esta entrega tiene como objetivo continuar con el desarrollo del juego **Mini Batalla Naval**, incorporando nuevas características como compartir información y persistir los puntajes mayores obtenidos.

En esta entrega **solo se especifican los cambios** respecto a la versión anterior.

---









### Pantalla Inicial

-  Agregar el **ingreso del nombre del jugador** mediante un input visible en pantalla. Este nombre se usará para guardar el puntaje si entra en el Top 5. No debe permitir iniciar el juego sino se ingresó algo.
  -  **Acceso a la pantalla de ranking.**
- 



### Pantalla de Juego

-  Mostrar **nombre del jugador** actual durante la partida.
-  Incorporar un **temporizador**, con límites según el tamaño del tablero:
  - **6x6** → 20 segundos
  - **8x8** → 25 segundos
  - **10x10** → 30 segundos
-  Si se agota el tiempo sin descubrir todos los barcos, **la partida no contará para el ranking.**
-  Se debe poder volver a la pantalla principal y acceder a una interfaz de ayuda:



-  Volver al inicio
-  Ver ayuda

---






## Fin de Juego

Se deberá mostrar un `AlertDialog` con la información del resultado al terminar la partida:

### Situación 1: Se acabó el tiempo

- Mostrar mensaje: "¡Tiempo agotado! Has perdido la partida."
- Botones:
  -  Jugar nuevamente
  -  Volver al inicio

### Situación 2: Jugador descubrió todos los barcos

- Mostrar mensaje con el **resultado**:  
"Aciertos: X / Movimientos: Y"
- Si el puntaje entra en el **Top 5**:
  -  Informar que ha ingresado al ranking
  -  Opción para **compartir puntaje** (usando `Intent.ACTION_SEND`)
  -  El puntaje debe **persistirse** en almacenamiento local
- Botones:
  -  Aceptar (lleva al ranking)
  -  Jugar nuevamente

---

## Ranking de Mejores Puntajes

- 🏆 Mostrar un **listado de los 5 mejores jugadores** según la relación:

`aciertos / movimientos`

- 👤 Debe incluir **nombre del jugador** y su **puntaje**.
- 🔒 Los puntajes **deben persistir** incluso si se cierra la aplicación:
  - Podés usar `SharedPreferences`, `Room` o almacenamiento de archivos JSON.
- ⬅️ Desde esta pantalla solo se puede **volver a la pantalla inicial**.

---

## ✅ Pautas de Corrección

| Requisito                  | ✅ Debe cumplir   |
|----------------------------|--|
| 🖥️ Pantalla inicial        | Ingreso de nombre y acceso a ranking                                   |
| 🎮 Juego                    | Timer, nombre visible, navegación a inicio y ayuda                     |
| 🏁 Fin de juego             | AlertDialog con puntaje o mensaje de pérdida, opciones según resultado |
| 🔥 Compartir puntaje        | Solo si está dentro del top 5  |
| 💾 Persistencia del ranking | Puntajes guardados localmente  |
| 📊 Pantalla ranking         | Top 5 ordenado, navegación clara                                       |

---

## 📦 Entrega

- 📅 **Fecha límite:** Viernes 04/07/2024
- 📁 La entrega debe realizarse en el **repositorio asignado en la plataforma IDEAS**, adjuntando el proyecto completo o el **link al repositorio remoto**.