

# 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.