1. Análisis del problema y posibles soluciones alternativas

Lo que pide el trabajo es programar una versión de Batalla Naval que es jugable por un jugador, y de forma más simplificada comparado al juego real.

1. Diseño, descripción y justificación de la solución propuesta

La solución utilizada se eligió debido a la facilidad de implementación con lo que sabíamos en su momento. Las funciones en el programa:

1. mostrar\_tablero(tablero): Genera e imprime el tablero de juego con el tamaño establecido anteriormente mediante un input.
2. colocar\_barcos(tablero, num\_barcos): Genera y posiciona los barcos enemigos, y los guarda en una lista para acceder más adelante.
3. dificultad(tablerototal): Pide al usuario elegir un nivel de dificultad para calcular cuántos disparos tendrá, lo cual dependerá también del tamaño total del tablero (el cuadrado del valor ingresado con el input).
4. Conclusiones del trabajo

Este trabajo nos fue una gran experiencia para aprender a programar una aplicación funcional. Esto también nos aportó vasto conocimiento en cuanto a funciones de Python, especialmente cómo interactúan entre sí. Lo que cambiaríamos en el programa a futuro sería mejorar la optimización del juego, y mejor legibilidad en las funciones del código.