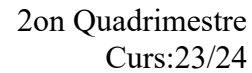
[illegible]

[illegible]

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
0					1	2	3	4	5	6						
1				a												
2				b												
3				c												
4				d												
5				e												
6				f												
7																

L = b

N = 2

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
0					1	2	3	4	5	6						
1				a												
2				b												
3				c												
4				d												
5				e												
6				f												
7																

L

N

=

c

3

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
0					1	2	3	4	5	6						
1				a												
2				b												
3				c												
4				d												
5				e												
6				f												
7																

L = f

N = 4



Un cop trobats tots els vaixells, s'anirà a una pantalla final on posarà quelcom de l'estil "Enhorabona" i el nombre d'intents realitzats: "has realitzat 18 intents", de l'estil:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
0															
1															
2			E	N	H	O	R	A	B	O	N	A			
3															
4															
5			I	N	T	E	N	T	S	=	18				
6															
7															

Les pantalles d'inici i fi també són un exemple, podeu fer-les com us agradi més, igual que la posició on es mostra les coordenades en la pantalla de joc.

Comenceu la vostra practica amb els comentaris:

; -----
; Nom alumne 1:
; Nom alumne 2:
; Grup:
; Sessió: PR-PRA2
; -----

Criteris d'avaluació:

- Els **codis** que s'entreguen han d'estar **correctament comentats** per tal que qui avalua la pràctica pugui determinar quines estratègies s'han utilitzat per tal de resoldre el problema plantejat (És important que s'incloguin comentaris al llarg del codi explicant què fa cada instrucció i justificant el perquè de la seva utilització en funció de la vostra proposta de resolució de codi).
- L'enviament d'un **codi que no compili** correctament suposarà **suspendre** TOTA la pràctica.
 - Esborrar buffer del teclat correctament (0.5 punts)
 - Pantalla d'inici i final (1 punt: 0,5 cada pantalla)
 - Lectura del teclat i aparició de caràcters per pantalla correcta (2 punts)
 - Detecció dels vaixells i l'aigua correctament (2 punts)
 - Detecció de final de joc (1 punt)
 - Càlcul correcte del nombre d'intents (0.5 punts)
 - Codi:
 - Si s'utilitzen estructures iteratives i variables d'emmagatzematge (3 punts)
 - Si s'utilitzen altres estructures/algoritmes menys eficients (1.5 punts)
- Si es detecten pràctiques **copiades**, **suspendran** la pràctica els alumnes implicats (**el copiadador i el copiat**).

Presentació de la pràctica:

El codi de la pràctica haurà d'estar penjat al campus virtual **abans del 21 de maig a les 23:30**. En aquest moment es tancarà l'opció d'enviar la pràctica al campus.

No s'acceptaran pràctiques entregades fora de termini ni pràctiques entregades per altres mètodes diferents als establerts en aquest document. La pràctica s'ha d'entregar via Campus Virtual dins dels marges temporals establerts prèviament pel professor (NO s'acceptaran pràctiques entregades via mail).

Per entregar-la, haureu d'entrar al **campus virtual**, en l'apartat **Activitats**, i enviar-la. Es permetrà anar reenviant noves versions de la pràctica fins el seu tancament, per tant, si aneu fent millores, podreu anar modificant l'entrega. **L'última entrega serà la que s'avaluarà.**

El dia que us toqui pràctiques, se us farà l'entrevista per a que expliqueu la pràctica als professors.