**Juego Astucia Naval**



**Desarrollado por:**

* Luis Sebastián Caicedo Pimienta
* Camilo Andrés Pérez Angarin

**Indice**

Introducción……………………………………………………………….2

Presentación del juego…………………………………………………………… 3

Instrucciones para el manejo de la aplicación…………………………….4

* Definición del juego……………………………………………………..4,5
* Para tener en cuenta…………………………………………………….5

**Introducción**

Este documento es una guía para el usuario, la cual le va a permitir comprender el funcionamiento de la aplicación “Astucia Naval”. Este manual, es creado con la finalidad de que usted, pueda comprender al máximo la funcionalidad del programa tratando temas como, las instrucciones del juego, los problemas que posiblemente podrían ocurrir durante la ejecución del mismo debido a errores que el usuario podría cometer si no se le da la información necesaria.

Esperamos que la información que se la va a dar a continuación le sea de mucha ayuda y le sea de mucha utilidad.

Presentación del juego

Este es un tipo juego estratégico, llamado comúnmente como “astucia naval” lo que se busca es tratar de destruir o hundir todas las naves del jugador contrario. Para lograr este objetivo, cada jugador tendrá su turno, en el cual ira digitando una coordenada a la que dirigirá su disparo, si esa coordenada corresponde a la ubicación de una nave del contrincante, se ira destruyendo poco a poco su flota. La ubicación de las naves, se hace previamente a comenzar la partida de disparos.

El juego fue creado con la posibilidad de ser jugado con el computador (1 jugador) si no tiene alguien cerca que quiera jugar con usted, pero también fue creado con la opción para dos jugadores, que le permite jugar en con amigos, familiares, etc. Y así distraerse un poco con este juego estratégico.

**Instrucciones para el manejo de la aplicación**

Se le presentaran un menú donde escogerá si desea jugar en pareja o en su defecto individual, además si no desea jugar, podrá escoger la opción de cerrar la aplicación

**Descripción**

1. Cada jugador maneja dos tableros divididos en casillas (Los tableros típicos son cuadrados de 10 por 10, y cada posición en el tablero se identifica con un número para las columnas (del 1 al 10) y con una letra para las filas (de la A a la J). Cada tablero representa una zona diferente del mar abierto: la propia y la contraria. En uno de los tableros, el jugador coloca sus barcos y registra los «tiros» del oponente; en el otro, se registran los tiros propios, al tiempo que se deduce la posición de los barcos del contrincante.
2. Al comenzar, cada jugador posiciona sus barcos en el primer tablero, de forma secreta, invisible al oponente.

Cada quien ocupa, una misma cantidad de casillas, horizontal y/o verticalmente, las que representan sus naves. Ambos participantes deben ubicar igual número de naves, el tamaño de las naves que se posicionarán en el tablero se estipularán así: cinco casillas consecutivas conforman un *portaaviones*; tres, un *buque*, y una casilla aislada, una *lancha*, los participantes deben colocar cada uno, dos portaaviones, tres buques y cinco lanchas.

1. Una vez todas las naves han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador en su turno «dispara» hacia la flota de su oponente indicando una posición (las coordenadas de una casilla), la que registra en el segundo tablero. Si esa posición es ocupada por parte de un barco contrario, el oponente cantará *¡Averiado!* si todavía quedan partes del barco (casillas) sin dañar, o *¡Hundido!* si con ese disparo la nave ha quedado totalmente destruida (esto es, si la acertada es la última de las casillas que conforman la nave que quedaba por acertar). Si la posición indicada no corresponde a una parte de barco alguno, cantará *¡Agua!*
2. El juego puede terminar con un ganador o en empate:

* **hay ganador**: quien descubra y destruya primero todas las naves de su oponente será el vencedor (como en tantos otros juegos en los que se participa por turnos, en caso de que el participante que comenzó la partida hunda en su última jugada el último barco de su oponente que quedaba a flote, el otro participante tiene derecho a una última posibilidad para alcanzar el empate, a un último disparo que también le permita terminar de hundir la flota contraria, lo que supondría un empate);
* **empate**: si bien lo habitual es continuar el juego hasta que haya un ganador, el empate también puede alcanzarse si, tras haber disparado cada jugador una misma cantidad de tiros fija y predeterminada, ambos jugadores han acertado en igual número de casillas contrarias.
* Para tener en cuenta:

1. El juego debe ser ejecutado con la tecla bloq mayus activada, sino, eso puede conllevar a errores en la ejecución.
2. El juego tendrá la misma funcionalidad presentada anteriormente para la opción de un jugador.
3. Cuando valla a digitar el nombre del jugador, tenga en cuenta que no puede haber espacios.
4. Cuando valla a digitar una coordenada, tendrá que hacerlo digitando primero la fila y al lado de ella, la columna. Por ejemplo: B5, F8, A10.
5. Las naves se reconocerán con su respectiva letra inicial. Por ejemplo: portaavion (PPPPP) dependiendo de la cantidad de casillas de cada nave, saldrán el número de iniciales.