

# Primer Sprint - Battleship

## Tecnologías empleadas

---

- **Github:** Todo el código, los diagramas y la documentación se encuentra en Github. Así mismo, es la única herramienta que utilizamos para compartir código, errores o fechas de entrega. Gracias a su integración con *IntelliJ* y con *Telegram* logramos por un lado, gestionar el código del repositorio de una forma fácil y por otro lado, recibir las notificaciones de cada cambio.
- **Github Gh-pages:** Disponemos de una página web desde donde se puede seguir la evolución del proyecto y desde donde siempre esta disponible la descarga del código del mismo.
- **IntelliJ:** Utilizamos esta herramienta de JetBrains gracias a la cuenta premium que nos ha provisto la UPV/EHU.
- **TestNG:** En lugar de utilizar *JUnit* para los test unitarios, hemos decidido emplear este framework para las pruebas ya que comparte la sintaxis con *JUnit* pero es capaz de aportar nuevas funcionalidades.
- **Markdown:** Toda la documentación, tanto en las entregas a vosotros los profesores como lo que hay en Github está escrito íntegramente en este lenguaje que es 100% compatible con Github y aporta muchísima sencillez a la edición de documentos.
- **Visual Paradigm:** Gracias a la licencia que provee la Escuela, hemos decidido que todos los diagramas serán realizados con esta herramienta, siguiendo unas normas y estándares.
- **XML:** Tanto para generar el TestSuite de *TestNG* como para cargar los datos de la inicialización del juego, hemos decidido externalizar los datos para que sea mas fácil acceder a los mismos y modificarlos en caso de ser necesario. De esta forma también reducimos los cambios a realizar en caso de que el cliente modifique las especificaciones de la inicialización.

## Precondiciones de funcionamiento del juego

---

- El número de armas de las que dispone el Almacén al inicializarse al comienzo de una partida, variará en función de la dificultad de la misma
- El precio de las reparaciones de los barcos y el dinero inicial con el que comienza una partida también se verá afectado por dicho factor
- Los barcos se colocarán teniendo en cuenta su cabeza (0,0) y de la siguiente forma:
  - *Horizontalmente* -> Hacia la derecha únicamente
  - *Verticalmente* -> Hacia abajo

Al establecer dichos ajustes de esta forma, nos es mas fácil gestionar el posicionamiento de un barco.

- Los jugadores podrán acceder en todo momento a ambos tableros (con distintas propiedades en función de cual sea cada uno) y dispondrán de una flota posicionada sobre uno de los mismos
- Cuando el jugador impacte sobre una casilla de la flota rival, obtendrá una bonificación económica que se verá incrementada de forma inversamente proporcional al tamaño del barco impactado una vez sea destruido.

## Ajustes iniciales del juego

---

### Tabla cantidades armas

	facil	medio	dificil
Bomba	$\infty$	$\infty$	$\infty$
Misil	15	10	4
Misil Dirig	8	6	2
Radar	10	7	3
Escudo	10	7	3

### Tabla precio armas

	facil	medio	dificil
Bomba	free	free	free
Misil	2500	3500	5000
Misil Dirig	8000	10000	15000
Radar	5000	7500	12000
Escudo	5000	7500	12000

### Tabla dinero

	facil	medio	dificil
Dinero Inicial	15000	13000	5000

	facil	medio	dificil
Precio Reparacion	2500	4000	7000
Precio Impacto	500	400	250