

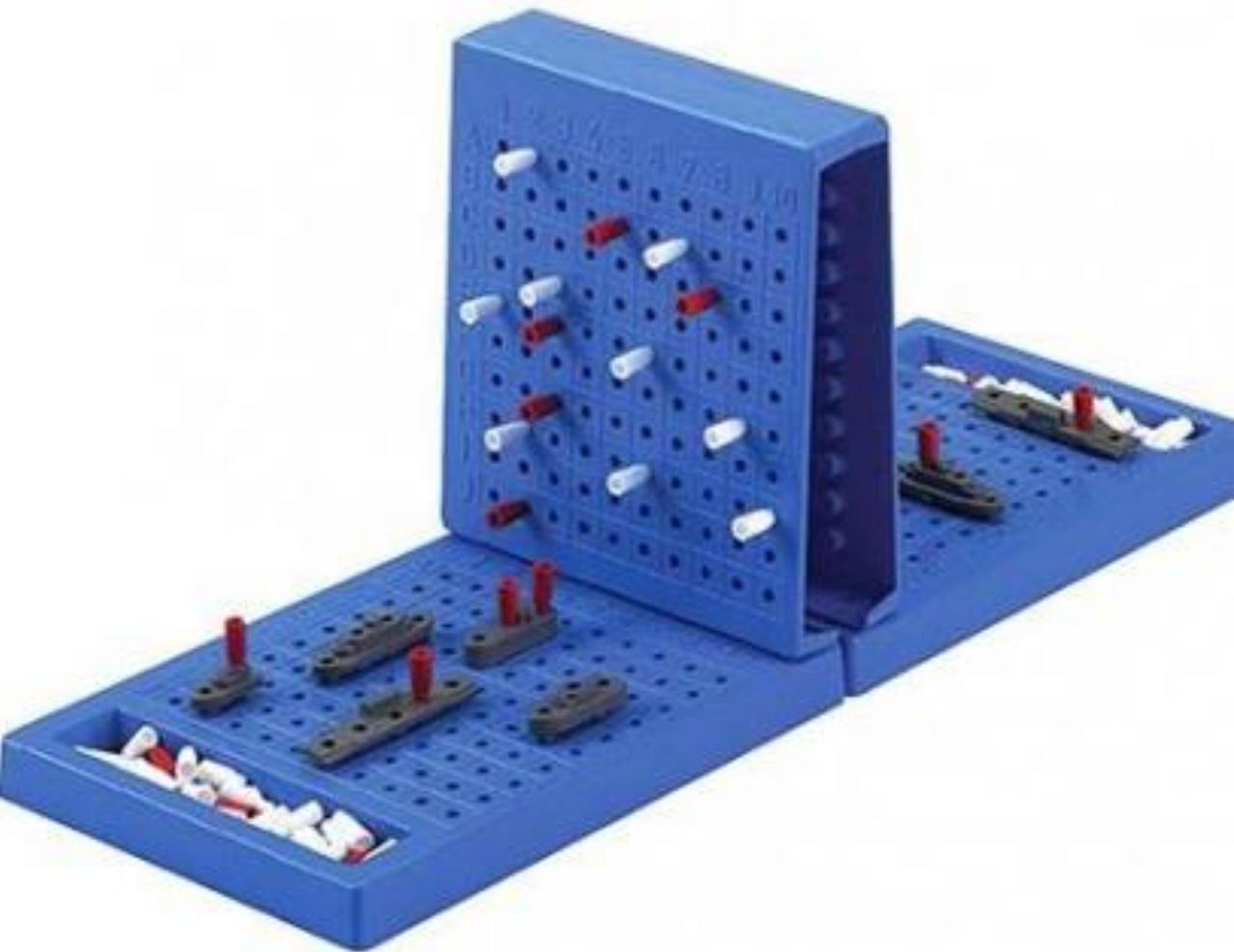


BATALLA NAVAL

POR:

GILBERTO ROMÁN ROJAS DURÁN

CARLOS DANIEL CAÑEDO GARCÍA

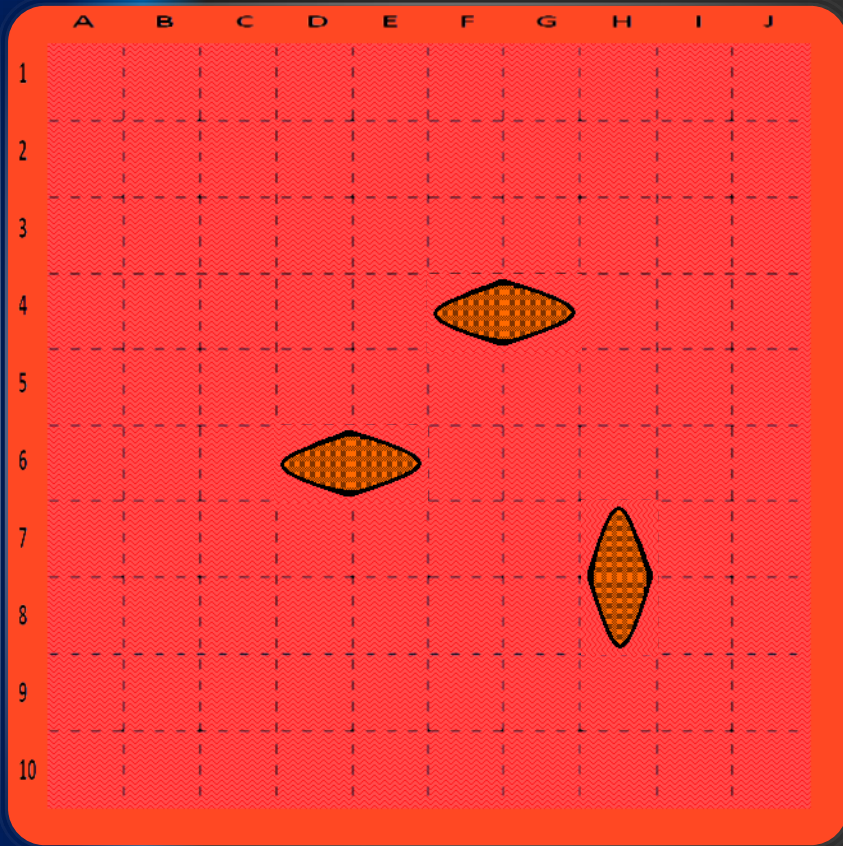


¿QUÉ ES?

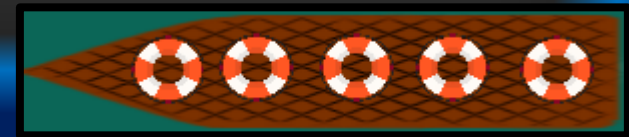
- La **batalla naval** (juego de los barquitos o **hundir la flota**, nombre con el que se comercializó en España el juego de mesa; **hundiendo barquitos**, en algunos lugares de Hispanoamérica), del nombre en inglés *battle ship*, es un juego tradicional de adivinación que involucra a dos participantes.
- Se ha comercializado como juego de mesa en distintos formatos por varias marcas.
- La mecánica es sencilla, pero divertida.



REGLAS DEL JUEGO



- Cada jugador, iniciando por el Jugador 1 se le asignará un nickname y posicionará sus barcos.
- Los barcos disponibles son:
 - 1 de 5 casillas
 - 2 de 3 y 4 casillas
 - 3 de 2 Casillas
- Gana aquél jugador capaz de ganar 25 puntos, que es el equivalente de hundir todos los barcos enemigos.



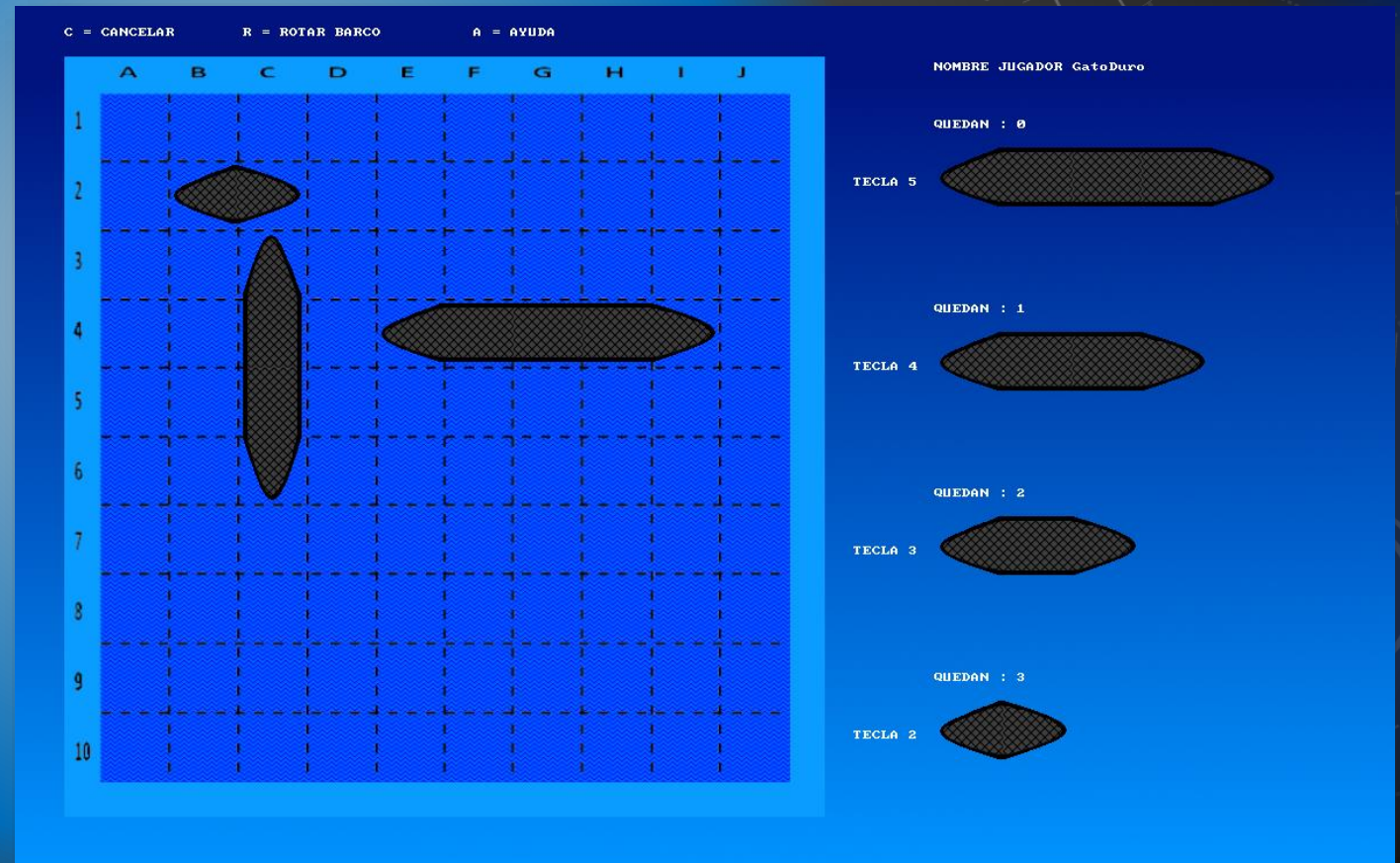
MENÚ DE INICIO

- Al iniciar el juego se mostrara un menú como el siguiente:
- El cual le permitirá acceder a una Nueva partida, cargar una partida guardada, ver los records o salir del juego.
- Elegir cualquier opción es sencillo, usted solo debe colocar el cursor en la opción que desee escoger y dar clic izquierdo.

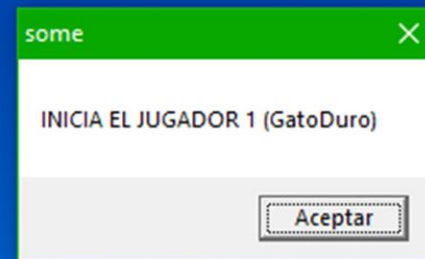


NUEVA PARTIDA

- Al iniciar una nueva partida se le otorgara un “nickname” al jugador 1, posteriormente este tendrá que posicionar todos y cada uno de sus barcos.
- Mediante las teclas 2,3,4,5 elegirá el tipo de barco que desea posicionar, con la teclas direccionales lo posicionara y finalmente con la tecla “enter” el barco queda en posición.
- También puede cancelar la selección con la tecla C o rotar los barcos con R.
- Si presiona la tecla A obtendrá una ayuda extra.

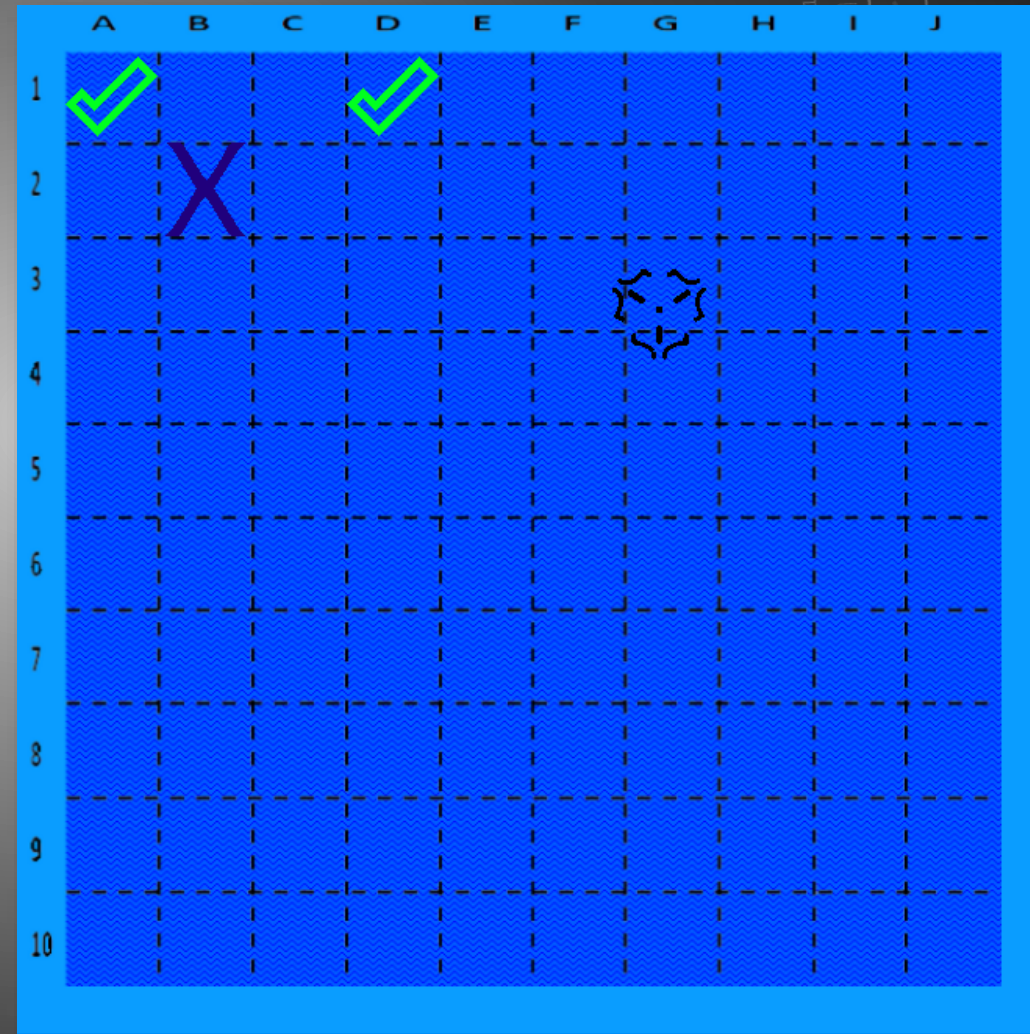


- Cuando termine de posicionar sus barcos el jugador 1 se repetirá el procedimiento para el jugador 2.
- Al terminar el jugador 2 se hará un sorteo que decidirá que jugador inicia el ataque.
- Entonces mostrara en pantalla que jugador inicia y comenzara el juego.



¿CÓMO JUGAR ?

- Al iniciar la partida el jugador podrá decidir que casilla atacar usando el mouse, el ataque se efectuara al hacer clic izquierdo, si este acierta pondrá seguir atacando.
- Cuando el atacante falle le tocara atacar al otro jugador, el cual deberá efectuar los mismos pasos.
- Se mostrara una “Palomita verde” en las posiciones que haya acertado y una “tachita azul” donde haya fallado.



TEXTOS DE AYUDA

G = GUARDAR

A = AYUDA

M = MOSTRAR TABLERO

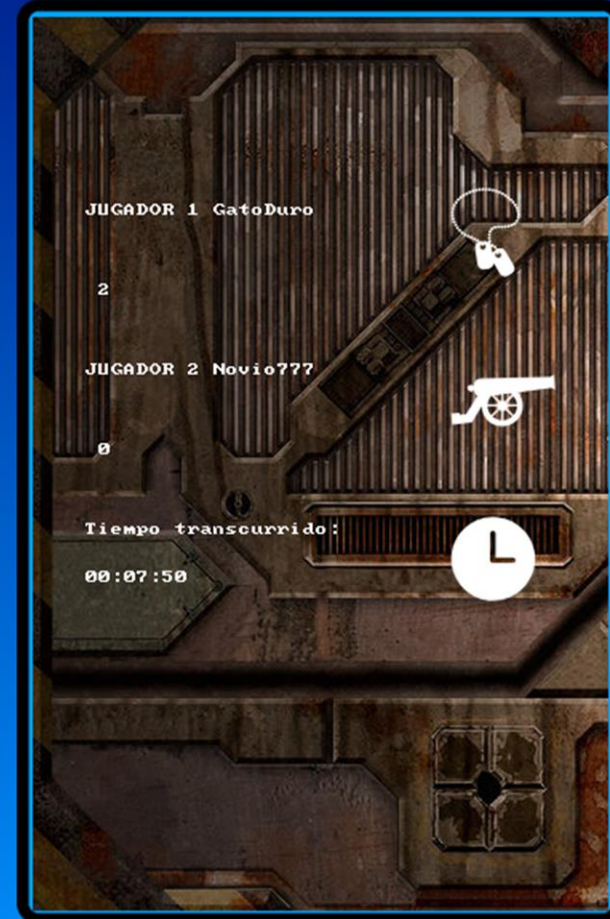
S = SALIR

- En la parte superior de la ventana se muestran algunas opciones:
- G= Guardar, el juego se podrá guardar en cualquier momento.
- A = Ayuda, podrá obtener información adicional por si olvida las reglas.
- M= Mostrar tablero, podrá ver el estado de sus barcos despues de un ataque enemigo.
- S= Salir, podrá salir del juego, no olvide guardarlo antes.

BARRA DE ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

STATUS

- Al lado derecho de la pantalla se muestra un espacio donde están las estadísticas del juego.
- En esta se pueden apreciar los “nickname” de cada jugador, además de su puntaje.
- Al fondo se podrá ver el tiempo, el cual se actualizara cada que se realice un movimiento.



CARGAR PARTIDA

- Si usted tiene una partida que guardo anteriormente podrá cargarla y seguir jugando con toda libertad, además podrá volverla a guardar si aun no desea terminarla.
- Esta cuenta con el mismo modo de juego que una partida normal.



DISFRUTE EL JUEGO

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Alumnos:

Carlos Daniel Cañedo García

Gilberto Román Rojas Durán

Carrera:

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Programación 1

Maestra:

Blanca Guadalupe Estrada Rentería



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES