

Hundir la Flota:

Ejercicio sobre matrices bidimensionales

Implementar el juego de los barcos contra el ordenador. Al usuario se le mostrará una pantalla con el siguiente interfaz:

```

=====
HUNDIR LA FLOTA 1.0
=====

  A B C D E F G H I J K L M N
+ - - - - - - - - - - - - - - +
1 |
2 |           S
3 |           X
4 |         X   X P P P P
5 |       X     X X
6 |
7 |           X
8 |           X
9 |           X
10|           X
11|           X
12|         X
13|
14|           X X
+ - - - - - - - - - - - - - - +

MAXIMO DE DISPAROS: 80
Nº de Disparos: 22
Nº de Aciertos: 8
Siguiente Disparo:
Horizontal: 4
Vertical : D
Resultado: Agua

```

El ordenador situará al azar 2 portaviones (P), 3 acorazados (A), 4 destructores (D), y cinco submarinos (S), en posiciones horizontales o verticales sin solaparse. Por la pantalla se mostrará los impactos tanto de naves tocadas o hundidas, como los disparos fallados. El juego finalizará cuando el usuario haya destruido toda la flota o cuando haya alcanzado un máximo de disparos posibles en cuyo caso perderá la partida.

Nota: se valorará la estructuración, modularidad, claridad y eficiencia del programa implementado.