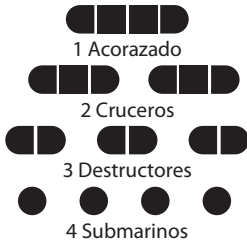


Cómo resolver | Batalla Naval

El juego se presenta como un tablero de 10 por 10 casillas, donde se oculta una flota de diez barcos como ésta:



El resto del tablero está lleno de agua, cuyo símbolo es éste:



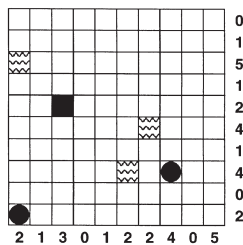
En el tablero, sólo se muestra el contenido de algunas casillas, ya sea una parte de un barco o agua; por las formas, se puede saber si se trata de la punta de un barco, de un submarino, etc. Por otra parte, los números indican cuántas casillas ocupa la flota en esa fila o columna. Debe tener en cuenta que nunca hay dos barcos ocupando casillas vecinas, ni siquiera en diagonal.

Para resolver tenga en cuenta que:

- Cuando tenga un submarino ubicado, puede marcar que en todas las casillas de alrededor hay agua.
- Cada vez que se encuentre con una punta de barco situada, indique su continuación, aunque no sepa aún si corresponde a un barco de dos, tres o cuatro tramos. Además, alrededor de la punta y su continuación, y sus esquinas, puede marcar agua.
- Cada vez que complete el contenido de una fila o columna, marque de alguna manera esa fila para no volver a revisarla.
- Cada vez que complete un barco, táchelo de la flota que tiene abajo: así sabrá siempre qué es lo que le falta encontrar.

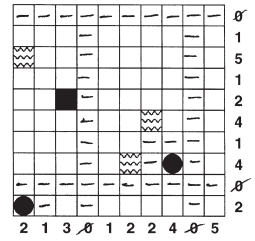
Resolviendo un problema

Vamos a mostrar una forma de empezar con este problema. No es la única posible. A medida que vaya avanzando descubrirá otras.

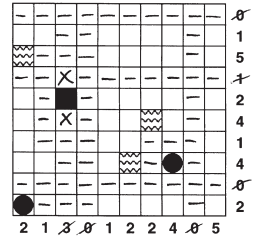


Marcamos "agua" en todas las casillas de las columnas verticales y filas horizontales que en el borde dicen "0". Y rodeamos de agua los dos submarinos.

Ahora miremos el "cuadrado" que hay en la tercera columna. No es una punta de barco, sino una parte interna de un barco de tres o cuatro tramos. Tiene que ser "continuado" a derecha e izquierda o bien arriba y abajo. Pero, a la derecha quedó indicado "agua", o sea que el cuadrado debe ser continuado hacia arriba y hacia abajo!

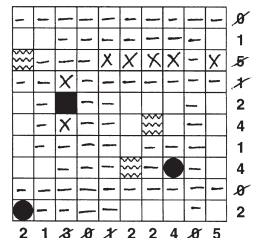


Marcamos el tramo de barco de la columna 3 arriba y abajo; y como hay solo tres casillas ocupadas, sabemos que el barco está completo. Marcamos agua todo alrededor. Y como la tercera columna ya tiene sus tres casillas ocupadas la completamos con agua.



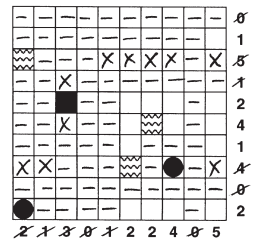
Lo mismo pasa con la cuarta fila horizontal: ya sabemos dónde está su única casilla ocupada: el resto lo llenamos con agua.

Observando el tablero, vemos algo muy interesante: el número 5 junto a la tercera fila horizontal indica que hay allí cinco casillas ocupadas, y justo tenemos cinco casillas sin marcar. ¡Las podemos llenar todas!



Dibujamos en la tercera fila el acorazado y una casilla llena más, que no sabemos si es un submarino o una punta de barco. Rodeamos el acorazado de agua, y también llenamos con agua la quinta columna.

Miremos ahora la octava fila: sabemos que tiene cuatro casillas ocupadas con flota; tenemos ya un submarino marcado, y tres casillas libres: hay que llenarlas. Completamos la octava fila: a la derecha con un destructor (que terminamos de rodear con agua), a la izquierda con algo que no sabemos todavía si es submarino o punta de barco. Terminamos de llenar con agua la primera y la segunda columna, cuyas casillas ocupadas ya hemos detectado.



El resto se va completando según los métodos ya explicados. Ahora a jugar. ¡Buena suerte!