

```
20 MODE 1:PRINT "JUEGO DE BARCOS. VERSIO  
N SIMPLIFICADA"  
30 PRINT :PRINT "SE CONSIDERA UNA CUADR  
ICULA DE 6X6 Y TRES BARCOS DE UN SO  
LO CUADRO"  
40 FOR K=1 TO 10000: NEXT K  
50 DIM C(6,6): Dimensionamiento matriz  
de juego.  
60 .....SITUAR BARCOS
```

```

70 FOR K=1 TO 3
80 FILA=INT(RND*6)+1 : COL=INT(RND*6)+1
90 IF C(FILA, COL)=1 THEN 80 ELSE C(FILA,
COL)=1
100 NEXT K
110 * ..... DIBUJO CUADRICULA

120 CLS
130 FOR Y=16 TO 16*7 STEP 16
140 PLOT 16, Y: DRAWR 16*6, 0
150 NEXT Y
160 LOCATE 2, 25: PRINT "123456"
170 FOR X=16 TO 16*7 STEP 16
180 PLOT X, 16: DRAWR 0, 16*6
190 NEXT X
200 LOCATE 1, 19: PRINT "1"
210 LOCATE 1, 20: PRINT "2"
220 LOCATE 1, 21: PRINT "3"
230 LOCATE 1, 22: PRINT "4"
240 LOCATE 1, 23: PRINT "5"
250 LOCATE 1, 24: PRINT "6"
260 * ..... JUEGO

270 LOCATE 1, 1: PRINT "COORDENADAS DEL
DISPARO"
280 LOCATE 1, 3: INPUT "FILA "; FILA
290 IF FILA > 6 THEN 260
300 LOCATE 1, 4: INPUT "COL "; COL
310 IF COL > 6 THEN 260
320 IF C(FILA, COL)=2 THEN LOCATE 10, 10: P
RINT "DISPARO YA REALIZADO": GOTO 260
330 IF C(FILA, COL)=1 THEN LOCATE 15, 4:
PRINT "HUNDIDO!": LOCATE COL+1, FILA+18:
PRINT CHR$(24); "*" ; CHR$(24): BH=BH+1
340 IF C(FILA, COL)=0 THEN LOCATE 15, 4: P
RINT "AGUA "; LOCATE COL+1, FILA+18: PR
INT CHR$(24); " "; CHR$(24)
350 disparos=disparos+1
360 LOCATE 10, 10: PRINT "
"
370 IF BH=3 THEN LOCATE 10, 10 : PRINT "F
IN DEL JUEGO": GOTO 410
380 C(FILA, COL)=2
390 GOTO 260
400 * ..... FIN DEL JUEGO

410 IF DISPAROS<25 THEN PRINT "ERES UN F
ENOMENO": GOTO 440
420 IF DISPAROS<30 THEN PRINT "NO ESTA N
ADA MAL": GOTO 440
430 PRINT "DEDICATE A OTRA COSA"
440 *.....

```