Tema 4 (35 puntos). Realice un simulador de juego de guerra para trincheras entre el **INVASOR** (computador) y un **DEFENSOR** con mortero (usuario) en un tablero de 8x8, con las siguientes reglas:

1. El **INVASOR** ubica aleatoriamente 5 soldados entre las últimas 4 filas.
2. En cada instante de tiempo cada soldado se desplaza aleatoriamente una trinchera hacia arriba, abajo, izquierda o derecha dentro del tablero.
3. Un soldado no puede moverse a una trinchera ocupada.
4. El **DEFENSOR** ingresa las coordenadas de la trinchera a la cual disparar, si había un invasor lo elimina.
5. El defensor dispone de 15 municiones.

Trincheras (fila, columna)

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5	1					1		
6		1		1				
7							1	
8								

*>> Dispara mortero fila: **6***
*>> columna: **4***
*>> Quedan: soldados=**4** bombas=**14***
*invadido=**0***

El juego termina cuando:

Todos los invasores han sido destruidos, el defensor no tenga municiones o un invasor haya llegado a la primera línea.

Rubrica: ubicación aleatoria y no repetida de invasores en tablero (10 puntos), movimiento de invasores dentro del tablero (10 puntos), control de municiones e invasores eliminados (5 puntos), integración del juego(10 puntos)