Классы: Корабли, Игрок, Игровой процесс – мэйн,

1. Вступление, в котором мы записываем, а также приветствуем игроков name1 и name2, для которого используем реализацию интерфейса. !!! Нужно хранить имена в переменной во время всей игры!

* Приветствие 👌
* Инициализация 👌

1. Создаем карты
   1. Корабли и выстрелы сохранены в int[][] 👌
   2. Как указать имя, чтобы можно было его использовать везде?!! 👌
2. Создаем игровой процесс пока корабли не затонут у меня
3. Добавлять потихоньку проект в гитхаб