1 - Tabuleiro inicial do jogo. Nenhuma jogada foi feita e os navios estão ocultos.

2 - Resultado de uma jogada onde o jogador **errou** (não havia navio na posição atacada). A posição atacada foi marcada com **'X'**.

3 - Resultado de uma jogada onde o jogador **acertou** um navio. A posição atacada foi marcada com 'A'.

```
Acertou! Há um navio nessa posição.

0 1 2 3 4 5 6 7

0 X ~ A X ~ ~ ~ X

1 X ~ ~ ~ X ~ ~ ~ ~

2 ~ ~ X ~ X ~ ~ ~ ~

3 ~ ~ ~ ~ X ~ X ~ ~ ~

4 ~ X ~ X ~ ~ ~ X

5 ~ ~ ~ ~ ~ X ~ ~ ~

6 ~ X ~ ~ ~ X ~ ~ ~ X

7 ~ ~ ~ X ~ ~ ~ X
```

4 - Mensagem informando que a posição escolhida **já foi atacada**. Nenhuma alteração no tabuleiro.

5 - Mensagem de erro para uma jogada com **coordenada inválida**. O jogador deve inserir coordenadas válidas dentro dos limites do tabuleiro.

6 - Mensagem de **vitória** exibida quando o jogador encontra todos os navios antes de esgotar as tentativas.

```
Parabéns! Você encontrou todos os navios!
Posição dos navios:

0 1 2 3 4 5 6 7

0 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

1 ~ ~ A ~ A ~ ~ ~ ~ ~

2 ~ ~ ~ A ~ A ~ ~ ~ ~ ~

3 ~ ~ A ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

4 ~ A ~ A ~ ~ ~ ~ ~ ~

5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ A ~

7 ~ ~ ~ A X ~ ~ ~ ~
```

7 - Mensagem de **derrota** exibida quando o jogador esgota todas as tentativas sem encontrar todos os navios. O tabuleiro final revela a posição de todos os navios (**'N'**).