

Napisati aplikaciju kojom se simulira igra *Potapanje podmornica* za dva igrača u mreži.

Pravila igre su sledeća:

- Igra se odvija na tabli dimenzija 10x10 kvadratnih polja.
- Podmornica je horizontalni ili vertikalni niz od n polja ($n = 2, 3, 4$).
- Nakon uspostavljanja konekcije, igrač na svoju tablu postavlja 1 podmornicu širine 4 polja, 2 podmornice širine 3 polja, i 3 podmornice širine 2 polja.
- Kada oba igrača postave svoje podmornice, igra počinje: prvi potez vuče prvi igrač, zatim drugi igrač vuče svoj potez, i tako u krug.
- U svakom potezu igrač bira polje protivnika na koje ispaljuje torpeda.
- Zadatak igrača je da pronade (potopi) sve podmornice svog protivnika. Podmornica je potopljena kada su joj sva polja pogođena.
- Kada igrač ispali torpeda, dobija povratnu informaciju o tome da li je promašio, pogodio, ili u potpunosti potopio protivničku podmornicu.
- Igra se završava kada jedan od igrača potopi sve podmornice svog protivnika.

U toku igre, igračima treba omogućiti pregled stanja na svojoj, kao i na protivničkoj tabli. Naravno, igraču su na protivničkoj tabli otvorena samo polja koja je gađao, dok su ostala adekvatno skrivena.

Rok za predaju zadatka je 29. april 2015. godine u 23:55h.