# Постановка задачі

Розробити програмне забезпечення, що буде давати змогу грати в гру «Морський бій».

Дано поле 11\*11 клітинок і набір кораблів: 5 однопалубних, 4 двопалубних, 3 трипалубних, 2 чотирипалубних, 1 п’ятипалубний.

Кожна палуба займає рівно 1 клітинку. Корабель може розташовуватися тільки по прямій лінії (горизонтально або вертикально). Кораблі не можуть стикатися навіть кутами. Знизу і праворуч від поля дано кількість палуб, які знаходиться в цьому ряду або стовпці. Частина полів може бути заповнена - поле позначено як пусте або містить частину корабля.

Розробити програму для гри в морський бій гравця з комп'ютером. Програма повинна дозволяти розставляти кораблі на ігровому полі, контролювати правильність їх розстановки, давати противникам можливість почергово робити ходи і видавати відповідні інформаційні повідомлення. Коли в якості одного з гравців виступає комп'ютер, програма повинна аналізувати попередні ходи і наступний робити на основі проведеного аналізу. Ігрові об'єкти повинні бути реалізовані через класи.