**Exercício – Batalha Naval**

1. Aula 3:
   1. Monte uma classe BatalhaNaval,
   2. Represente dentro dela um tabuleiro 5x5, (Server)
   3. Crie um método para inicializar as posições do tabuleiro que terão barcos (Server)
   4. Crie outro para que uma jogada possa ser realizada (Server/Client)
2. Aula 5:
   1. Adicione um atributo indicando o número máximo de jogadas (Server)
   2. A cada jogada decremente o contador e indique em tela quantidade de jogadas faltantes (Server/Client)
   3. Salve em arquivo o jogo corrente, caso ele ainda não tenha sido concluído. (Server)
   4. Importe um arquivo contendo os dados de um jogo ainda em andamento (Server)
3. Aula 7:
   1. Crie a classe batalha naval cliente
   2. Crie a classe batalha naval servidor
   3. Salve os arquivos referentes aos jogos no lado servidor
   4. Realiza comunicação entre cliente e servidor via interface socket
   5. Construam uma interface UDP