Реализовать упрощенную версию фронтенд части игры “Морского бой”.

Компьютер расставляет 5 кораблей разного размера на поле 10\*10. Корабли расставляются вертикально или горизонтально таким образом, чтобы не перекрывать друг друга. Игрок не должен видеть расстановки кораблей компьютера. Игрок стреляет по выбранной клетке, затем на поле отображается попадание или промах. Когда игрок попал по всем клеткам корабля, то считается, что корабль потоплен и это отображается на табло. Игра заканчивается, когда все корабли потоплены.

В данном задании, для упрощения, требуется реализовать только функционал игрока.

Для реализации нужно использовать данные представленные ниже. Верстка должна быть выполнена в адаптивном режиме начиная с iPhone 5 (320\*568), заканчивая версией ПК (1440\*1024).

Требования по технологиям:

* Angular 5, TypeScript
* SASS/CSS
* Для хранения состояния @ngrx/store
* Другие библиотеки по желанию
* Сохранять состояние после обновления страницы - не обязательно

Код нужно захостить на github/bitbucket или в любом другом месте и инструкцию как запускать. Идеально, если будет ссылка на демку.

Данные для расстановки:

{

"shipTypes": {

"carrier": { "size": 5, "count": 1 },

"battleship": { "size": 4, "count": 1 },

"cruiser": { "size": 3, "count": 1 },

"submarine": { "size": 3, "count": 1 },

"destroyer": { "size": 2, "count": 1 },

},

"layout": [

{ "ship": "carrier", "positions": [[2,9], [3,9], [4,9], [5,9], [6,9]] },

{ "ship": "battleship", "positions": [[5,2], [5,3], [5,4], [5,5]] },

{ "ship": "cruiser", "positions": [[8,1], [8,2], [8,3]] },

{ "ship": "submarine", "positions": [[3,0], [3,1], [3,2]] },

{ "ship": "destroyer", "positions": [[0,0], [1,0]] }

]

}