

Да се имплементира игра на **морски шах** срещу противник, като се използва алгоритъм **min-max** с **alpha-beta отсичане**.

Започва се с празна дъска.

На всяка стъпка:

- единият играч **въвежда две числа ([1,3])** от клавиатура, които са неговия ход на дъската;
- използвайки алгоритъма, **намираме и нашия ход**;
- след това се показва конкретното състояние на играта.

Накрая се показва кой е спечелил играта.

* Направете играта така, че да може да се задава дали компютърът или играчът е първи.

** Направете алгоритъма оптимален.