

## Übung 7

Schreibe ein Programm, dass das Spiel Schiffe-Versenken simuliert. Beim Starten des Programms wird ein 10 Zeilen und 10 Spalten großes Spielfeld erzeugt. Danach werden automatisch 10 „Schiffe“ positioniert. Jedes Schiff wird auf einer x/y-Koordinate platziert. Danach hat der Spieler 10 Versuche Zeit so viele Schiffe wie möglich durch Eingabe der Koordinaten zu finden.

Nach 10 Versuchen endet das Spiel und es werden die Punkte angezeigt.

### Erweiterung

Der Spieler wird gefragt, ob er noch ein weiteres Mal spielen möchte.