

```

Input lokasi yang ingin diserang (X Y): 7 8
Kapal musuh berhasil diserang!
Kapal musuh yang tersisa: 9
Ingin menyerah (y/n)? n
Input lokasi yang ingin diserang (X Y): 3 3
Tidak ada kapal di lokasi ini.
Kapal musuh yang tersisa: 9
Ingin menyerah (y/n)? y
Game Over
0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 1 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 1 0 0 1 0 1 0 1
0 0 0 0 0 1 0 0 2 0
0 0 0 0 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

```

- 1: percobaan penyerangan yang gagal
- 2: percobaan penyerangan yang berhasil

Program akan berakhir ketika semua kapal musuh telah diserang atau saat memilih untuk menyerah. Setelah program berakhir, akan ditampilkan kondisi setelah penyerangan.