**Игра Морской бой.**

**Цели задания:**

1. Повторить все, что мы прошли до текущего момента.
2. Возненавидеть процедурное программирование.

**Описание:**

Ребята, условие этой задачи предельно простое. Вы уже расставляли корабли на карте морского боля, а теперь вам нужно написать консольную игру «Морской Бой» - все ☺.

Игра ведется между пользователем и компьютером. Компьютер на каждом своем ходу бьет по полю абсолютно рандомно, но он не должен стрелять в те клетки, в которые уже стрелял на предыдущих ходах. Игра ведется о тех пор, пока кто-нибудь не разбомбит все корабли противника.

В этой работе вы можете использовать все, что мы уже изучили – вы можете писать любое количество методов, создавать любое количество классов и пакетов, в общем – делать все… Единственное ограничение:

**ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ООП!**

Т. е. все ваши методы должны быть статическими, и вы должны написать эту игру в «процедурном стиле».

Собственно, суть задания в том, чтобы заставить вас к концу работы **ненавидеть процедурный стиль.**

Это позволит вам полюбить ООП. Но это невозможно сделать, пока вы пишете маленькие программки. Суть ООП раскрывается только на большом проекте… Вот мы к нему медленно и начинаем идти ☺