

Ναυμαχία

Το παιχνίδι της ναυμαχίας εξελίσσεται μεταξύ δύο παικτών. Κάθε παίκτης έχει τον δικό του χάρτη πάνω στον οποίο τοποθετεί τα πλοία του. Η μορφή του χάρτη είναι σαν μία σκακιέρα με διαφορετικό αριθμό από στήλες και από γραμμές. Στο παρακάτω σχήμα φαίνεται ένας τέτοιος χάρτης με μέγεθος 5 γραμμών και 6 στηλών:

Κάθε γραμμή έχει το δικό της νούμερο (ξεκινώντας από το 1) και κάθε στήλη έχει το δικό της γράμμα (ξεκινώντας από το "Α").

Τα πλοία μπορούν να τοποθετηθούν πάνω σε ένα χάρτη μόνο οριζόντια ή κάθετα (όχι διαγώνια).

Παρακάτω βλέπουμε ένα πλοίο που έχει τοποθετηθεί στα τετράγωνα Α2, Α3 και Α4:

	*	*	*		

Γράψτε πρόγραμμα σε ρυθμό το οποίο:

1) Θα ζητάει από τον χρήστη πόσες γραμμές και πόσες στήλες θα έχει ο χάρτης του.
(δεν χρειάζεται έλεγχος δεδομένων)

2) Θα φτιάχνει έναν χάρτη με το μέγεθος που έδωσε ο χρήστης (χωρίς πλοία) και θα τον εμφανίζει στην οθόνη. Στις θέσεις που δεν υπάρχει πλοίο θα υπάρχει μία τελεία . (Αρχικά ο χάρτης θα είναι μόνο από τελείες).

Παρακάτω βλέπουμε ένα παράδειγμα:

Δώσε πλήθος γραμμών : 4
Δώσε πλήθος στηλών : 5

Ο χάρτης σου είναι ως εξής:

```
. . . . .  
. . . . .  
. . . . .  
. . . . .
```

3) Κατόπιν το πρόγραμμα θα ζητάει την στήλη και την γραμμή που θα τοποθετηθεί το κομμάτι ενός πλοίου ως εξής: Ο χρήστης θα πληκτρολογεί “Α3” (και έντερ). Αυτό σημαίνει ότι στο τετράγωνο Α3 θα μπει το κομμάτι ενός πλοίου. (Θα το συμβολίζουμε με κεφαλαίο Ο).
(δεν χρειάζεται έλεγχος δεδομένων)

4) Κατόπιν το πρόγραμμα θα ξαναεμφανίζει τον χάρτη βάζοντας στην θέση που έδωσε ο χρήστης το Ο.

Παράδειγμα:

Δώσε θέση πλοίου: Α3

Ο χάρτης έγινε:

```
. . Ο . .  
. . . . .  
. . . . .  
. . . . .
```

4) Αυτό θα γίνεται μέχρι ο χρήστης να πατήσει σκέτο ENTER χωρίς να δώσει τίποτα. Τότε το πρόγραμμα θα εμφανίζει τον τελικό χάρτη με τα πλοία του χρήστη.

Παράδειγμα:

Δώσε θέση πλοίου:

Ο τελικός χάρτης είναι:

```
. . Ο . .  
. . Ο . .  
. . Ο . .  
. . . Ο Ο
```