

```

import java.util.*;
class TwoDimArrayQ1
{
    static Scanner reader = new Scanner(System.in);
    public static void main(String args[])
    {
        Game g = new Game();
        int[][] shots = new int[100][100]; // מערך דו ממדי עוזר לספירת מספר הפגיעות בכל מיקום
        for (int i = 0 ; i<shots.length ; i++)
            for (int j = 0 ; j<shots[i].length ; i++)
                shots[i][j] = 0;
        int count1 = 0, count2 = 0, r, c;
        for (int i = 0 ; i<10 ; i++)
        {
            System.out.println("1 הכנס מספר שורה ועמודה של שחקן 1");
            r = reader.nextInt();
            c = reader.nextInt();
            if (r>100 || c>100)
            {
                count1++;
                g.setPly1(g.getPly1()-2);
            }
            else
            {
                g.setPly1(g.getPly1()+g.getBoard()[r-1][c-1]);
                shots[r-1][c-1]++;
            }
            System.out.println("2 הכנס מספר שורה ועמודה של שחקן 2");
            r = reader.nextInt();
            c = reader.nextInt();
            if (r>100 || c>100)
            {
                count2++;
                g.setPly2(g.getPly2()-2);
            }
            else
            {
                g.setPly2(g.getPly2()+g.getBoard()[r-1][c-1]);
                shots[r-1][c-1]++;
            }
        }
        System.out.println("1 נקודות שחקן 1: "+g.getPly1());
        System.out.println("2 נקודות שחקן 2: "+g.getPly2());
        System.out.println("שחקן 1 החטיא את הלוח: "+count1);
        System.out.println("שחקן 2 החטיא את הלוח: "+count2);
        for (int i = 0 ; i<shots.length ; i++)
            for (int j = 0 ; j<shots[i].length ; i++)
                if (shots[i][j]>0)

```

```
        System.out.println("בתא "+i+", "+j+" פגעו "+shots[i][j]);  
    }  
}
```