

Računalniški praktikum II

Naloga za samostojno reševanje 7

12. april 2019

Datoteka `chess.html` s pomočjo tabele izrisuje šahovnico.

1. Statični izris šahovnice zamenjajte s PHP skripto, ki izriše prazno šahovnico. Potrebna bo dvojna *for* zanka – zunanja za izris vrstic in notranja za izris stolpcev. Ne spreglejte, da so tudi oznake *A, B, C, 1, 2, 3, ...* izrisane v poljih tabele.
2. Dodajte možnost postavitve poljubne figure na polje **A2** preko metode GET. Npr.:

```
chess.php?A2=ckralj
```

na polje **A2** postavi črnega kralja. Vrednost parametra **A2** povežite z ustrezno sliko figure. Slike figur dobite na Wikimediji (povezave so podane spodaj). Črnega kralja lahko torej izrišemo na sledeči način:

```

```

3. Dodajte možnost postavitve poljubnih figur na poljubna polja, npr.:

```
chess.php?A2=ckralj&D4=bkmet&F6=bkraljica
```

na polje **A2** postavi črnega kralja, na **D4** belega kmeta, na **F6** pa belo kraljico. Spodnji primer prikazuje možen način branja vhodnih parametrov.

```
for ($row = 1; $row <= 8; $row++) {
    for ($col = 'A'; $col <= 'H'; $col++) {
        $field = $col . $row;
        if (isset($_GET[$field]))
            echo "<div>Na polju $field je $_GET[$field]</div>\n";
    }
}
```

Slike šahovskih figur

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons>

Bele figure:

<i>kmet</i>	/0/04/Chess_plt60.png
<i>lovec</i>	/9/9b/Chess_blt60.png
<i>konj</i>	/2/28/Chess_nlt60.png
<i>trdnjava</i>	/5/5c/Chess_rlt60.png
<i>kralj</i>	/3/3b/Chess_klt60.png
<i>kraljica</i>	/4/49/Chess_qlt60.png

Črne figure:

<i>kmet</i>	/c/cd/Chess_pdt60.png
<i>lovec</i>	/8/81/Chess_bdt60.png
<i>konj</i>	/f/f1/Chess_ndt60.png
<i>trdnjava</i>	/a/a0/Chess_rdt60.png
<i>kralj</i>	/e/e3/Chess_kdt60.png
<i>kraljica</i>	/a/af/Chess_qdt60.png