

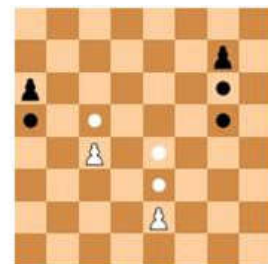
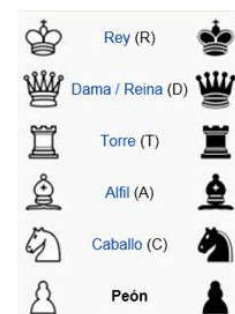
## Consignas generales:

- Utilizar nombres de identificadores claros y significativos.
- Todas las estructuras de datos deben ser declaradas como local con excepción de las enumeraciones
- Escoger las estructuras de control teniendo en cuenta la legibilidad de código y el funcionamiento óptimo del mismo.
- Elegir las estructuras de datos y tipos de datos más adecuados al requerimiento teniendo en cuenta el uso de memoria y las operaciones a realizar.
- Modularizar el código con buen criterio.
- Evitar la redundancia de código.
- Cada vez que se deba ingresar un dato, mostrar una leyenda adecuada.
- Después de cada error de ingreso mostrar un mensaje acorde indicando la situación.

## Requerimientos:

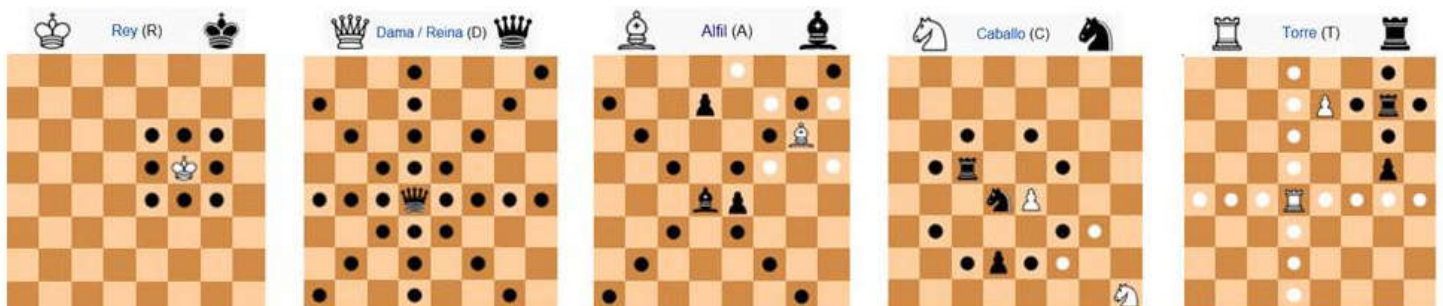
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

- Las filas del tablero se nombran con los números del 1 al 8.
- Las columnas del tablero se nombran con las letras minúsculas de la 'a' hasta la 'h', comenzando por la izquierda del jugador.
- Las casillas reciben el nombre de la columna y la fila correspondientes (e8, d5, c6, etc.)
- Las piezas son designadas por su



inicial: P (Peón), R (Rey), D (Dama), T (Torre), A (Alfil), C (Caballo).

- El programa debe permitir mover piezas en el tablero respetando las reglas del juego



## Implementación:

Crear un módulo en un proyecto de consola llamado Ajedrez que implemente las siguientes funcionalidades:

1. Incorporar el código adjunto en el archivo Librería.vb.
  - a. Piezas Enum: enumeración de piezas.
  - b. getTablero() as Piezas: vector bidimensional con la ubicación de las piezas en el tablero.
  - c. MostrarTablero(): Muestra en consola el tablero con sus piezas.
2. Completar y corregir el código del método MostrarTablero() para que muestre la pantalla según la captura adjunta.



3. Crear un método para ingresar una columna. Validar la letra sea minúscula y corresponda a una columna del diseño.
4. Crear un método para ingresar una fila. Validar el número corresponda a una fila del diseño.
5. Crear un método para mover una pieza ingresando la columna y fila actual y la columna y fila de destino utilizando los métodos anteriores. Además:
  - a. Verificar que una pieza se encuentre en la casilla de origen.
  - b. Verificar que no haya una pieza en la casilla de destino.
  - c. Validar que la posición destino sea la esperada para el comportamiento de la pieza según las reglas de movimiento.
6. Implementar una iteración en el método main() para mostrar el tablero y aceptar nuevos datos infinitamente.