

## STEP Javascript - Homework 21

### Continuação do exercício do Xadrez

#### Introdução a funções anônimas - continuação

No homework anterior, começamos (e continuamos como exercício em sala de aula) a construir um tabuleiro de xadrez com as peças em suas posições iniciais, usando somente funções anônimas e objetos (e com o requerimento de se usar arrays multidimensionais).

**Exercício:** O próximo passo será construir funções (**anônimas também**) para o movimento das peças.

**Nota:** Até este ponto, só estaremos fazendo movimentos para casas vazias. (não faremos ainda a tomada da pedra do adversário, roque, cheque, etc). Em outras palavras, a posição inicial do movimento será sempre uma casa com peça e o destino, sempre uma casa vazia)

Caso o movimento informado seja inválido, uma mensagem deverá ser exibida.

**DICA:** você pode escolher para controlar os movimentos, uma notação simplificada de movimentos do xadrez, digitada em um input box, mas também pode aumentar o desafio e fazer com que as peças sejam clicáveis (cada casa com uma peça seria um botão disfarçado).

Escolhendo o input box, a notação mais comum é fornecer a posição onde a peça está e em seguida a posição para onde vai (px. a5 b3 significa tentar mover a peça que está na coluna 1 (convencionou-se nomear as colunas com letras de 'a' a 'h'), linha 5, para coluna 2, linha 3). A(s) função(ões) criticaria(m) esses valores e faria(m) o movimento da peça.

Escolher a opção de clicar na peça basicamente significa chamar a função acima (com o valor "linha coluna" da peça selecionada), porém deverá haver um "segundo clique", que é a casa para onde a peça irá se mover (o valor linha coluna da casa de destino). *Neste caso, controle o "estado" do click em duas funções: a primeira estabelece que a peça está "em movimento" (e "bloqueia" o click em outras peças, a segunda estabelece que a peça "acabou de mover" (ou não pode se mover), encerrando o movimento e deixando as outras peças livres para se moverem (serem clicadas).*

=====

**Entregue A PASTA (diretório) com os arquivos .html, .js e outros se houverem. Não entregue .txt, .docx, etc. Faça um zip da pasta e upload deste zip**

=====