Упражнение 2 наследяване в Java

Каспаров - трон (нова надежда)

Въведение в упражнението:

Период на голяма война, в света на настолните игри. Бунтовническата армия се бори за утвърждаването на независимият алтернативен консорциум на лудите шахматни ентусиасти, докато империята на консервативните гросмайстори се старае да елиминира всяка консуренция.

По време на голямата битка, бунтовниците успяха да откраднат сексретните планове на империята, за ново тайна уръжие игра която ще сложи край на всички надежди, на алтернативната армия, Каспаров - трон. Новата надежда светва като слънце над новия свят, помогнете за каузата и довършете играта. .

Задачи за имплементация в час

- 1. На сцената се е появила нова фигура, наследник на могъщ род, имплементирайте **Чудака, новото попълнение в редиците на злото**. Чудака може да атакува от растояние едно квадратче, но се придвижва по същите правила по които извършва движение пешката.
- 2. Всички фигури в играта трябва да имат, родословно дърво, имплементирайте родителски клас, който да им гарантира, място в армията на справедливостта.
- 3. Не всички фигури могат да стрелят от растояние, но ако могат трябва задължително да им дадем това право, по **интер**ФЕИ**сен начин.**

Задачи за домашна работа

- 1. Имплементирайте механизъм за придвижване на фигурите, чрез подаване на координати, от командния ред. За да бъде валидно придвижването първо трябва да се подадът координати които оказват първоначавлата позиция на фигурата, след което озицията на която трябва да я преместим.
- 2. Необходимо е играта да отчита кой е на ход, допълнете горното условие така че да се има предвид дали се движат белите или черните фигури.
- 3. Атааааааааааааааа, допълнете горното условие така че да се преценява в зависимост от координатите дали правим придвижване или атака.