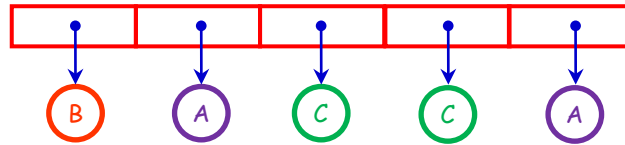


EJERCICIO DE POLIMORFISMO

Se desea implementar una aplicación orientada a objetos en la que se controle el movimiento de diferentes fichas en un tablero. Las fichas pueden ser de tipo A, B o C. La aplicación colocará en un arreglo las diferentes piezas como se muestra a continuación:



Una vez colocadas las fichas en la lista se procederá a desplazarlas. Finalmente se deberá imprimir todas las fichas con sus posiciones finales.

Se pide que usted elabore la aplicación teniendo las siguientes consideraciones:

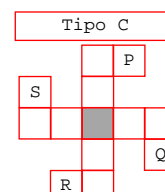
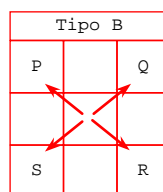
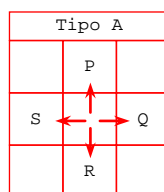
- Los datos de las fichas deberán leerse desde un archivo de textos `Fichas.txt` y colocarse en el arreglo en el orden en que aparecen. El archivo se muestra a continuación:

F1	B	3	4
F2	A	10	8
F3	C	6	9
F4	C	1	10
...			
Información en <code>Fichas.txt</code>: Id de la ficha, tipo, fila y columna			

- Una vez colocadas las fichas en la lista, deberá aplicar a las fichas los movimientos que se indican en el archivo `Movimientos.txt` descrito a continuación:

F2	P	5
F5	R	8
F3	R	3
F2	Q	10
F2	S	2
...		
Información en <code>Movimientos.txt</code>: Id de la ficha, dirección (P, Q, R o S), cantidad de casillas a mover		

- Considerar que las fichas de tipo A se mueven solo horizontal y verticalmente, las de tipo B diagonalmente y las de tipo C en "L". Las direcciones a considerar serán las siguientes:

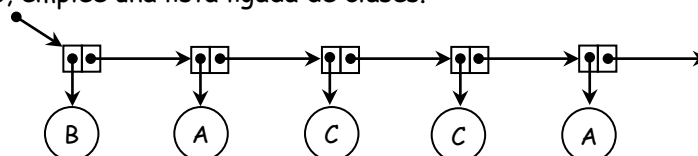


En el caso de las fichas de tipo C, se ignora el valor de la cantidad de casillas a mover

- Considere un tablero ilimitado y sin restricciones, también el hecho que dos o más fichas puedan ocupar la misma casilla.
- Deberá emplear obligatoriamente polimorfismo en la solución.

VARIANTES DEL PROBLEMA (CUANDO SE TOQUEN LOS TEMAS):

- 1.- En lugar de un arreglo, emplee una lista ligada de clases.



- 2.- Emplear algún contenedor de la biblioteca estándar de plantillas STL.