

Aufgabe: Schachbrett (JUnit Tests)

(Verwenden Sie die vorgegebenen Klassen aus dem schach-Package von der e-learning Plattform!)

- a) Ergänzen Sie in der Klasse `LaeuferImpl` den Algorithmus zur Festlegung der erlaubten Felder.
- b) Ergänzen Sie die Klasse `Brett` um eine Methode `kombiniere`. Die Methode soll ein `Brett` entgegennehmen und das aktuelle `Brett` mit dem übergebenen `Brett` zu einem neuen `Brett` verbinden und dieses zurückgeben. Auf dem neuen `Brett` sollen alle Felder markiert sein, die auf einem der beiden oder beiden Brettern markiert waren.
- c) Schreiben Sie einen JUnit-Test, der gelingt, wenn auf dem neuen `Brett` die korrekten Felder markiert sind.