

# Bsp\_06\_Schachbrett

Schreibe ein Program welches ein Schachbrett simuliert. Diese Schachbrett soll eine Dimension von 10x10 Feldern haben. Der Benutzer soll in der Lage sein verschiedene Spielfiguren auf dem Brett zu setzen.

Der Benutzer wird pro Durchlauf gefragt wo er die Figur setzen will. Die Spalten des Spielbretts sind mit 1-10 zu nummerieren und die Spalten mit A-J. Ist dies abgeschlossen wird das neue Spielfeld auf der Konsole ausgegeben. Der Benutzer wird gefragt ob er noch eine Figur setzen will oder nicht.

Ausgabe:

```
// in this example already 4 figures were placed on the board, try to replicate the same output in your program
Y: C
X: 5

      1  2  3  4  5  6  7  8  9 10
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
A |   |   |   |   |   |   |   | X |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
B |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
C |   |   |   | X |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
D |   |   | X |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
E |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
F |   |   |   |   |   |   | X |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
G |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
H |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
I |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
J |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+

Go on (y/n)?
```