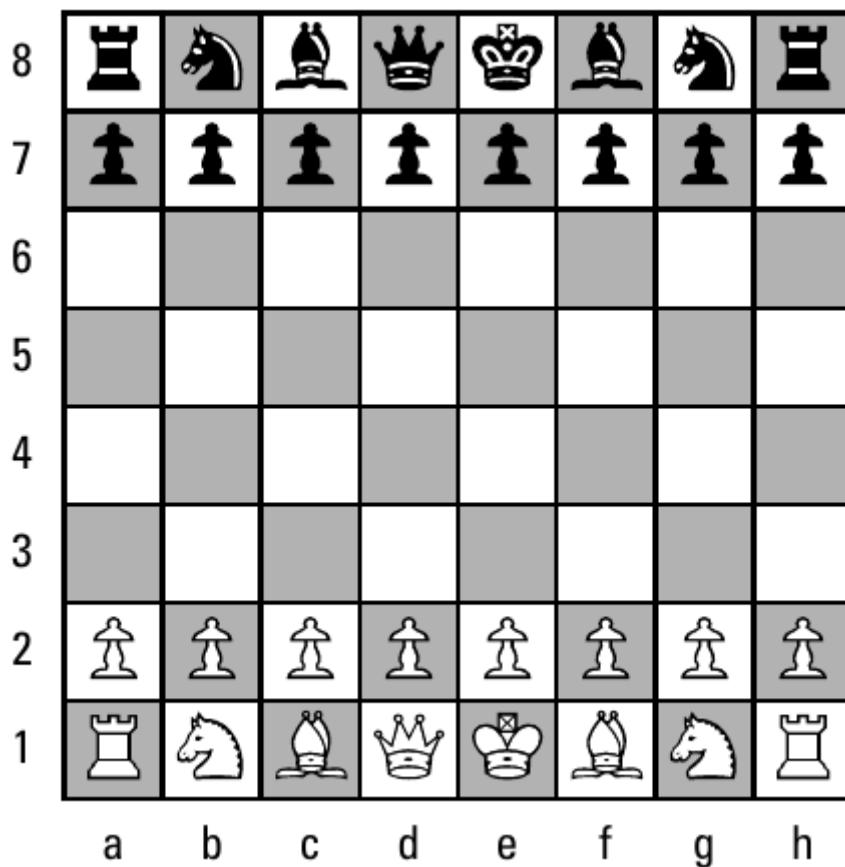


Projeto Xadrez (Parte 1) Classes

O projeto de programação a ser desenvolvido ao longo da disciplina é o jogo de tabuleiro xadrez, dividido em etapas. Nossa versão envolve dois jogadores (sem IA envolvida, portanto).

Nesta primeira etapa do projeto, vamos representar os elementos do jogo em classes e objetos.

1) Pesquise como funciona o jogo de xadrez. Organização do tabuleiro, peças e seus movimentos, funcionamento e objetivo do jogo.



2) Represente os conceitos básicos do jogo de xadrez como classes.

3) Inicialize e imprima uma representação em texto do tabuleiro com as peças em suas posições iniciais.