

**Projeto Xadrez (Parte 2)**  
**Polimorfismo**

“Cada um dos seis diferentes tipos de peças (Torre, Cavalo, Bispo, Dama, Rei) se move de forma diferente. As peças não podem mover-se através de outras peças (embora o cavalo possa saltar sobre outras peças) e nunca podem avançar para uma casa que tenha uma das suas próprias peças. No entanto, elas podem ser movidas para tomar o lugar de uma peça do oponente que é então capturada.”<sup>1</sup>

Nesta etapa do projeto, implemente a movimentação das peças no tabuleiro:

```
void mover(String casa)
```

Todas as peças se movem, mas lembre-se que cada uma se move de modo diferente. Quando um movimento não for permitido, lance uma exceção do tipo `MovementNotAllowedException`.

---

<sup>1</sup> <https://www.chess.com/pt-BR/como-jogar-xadrez>