

Zadanie: Hetmani i Pionek

Generowanie mapy

Pierwszy etapem zadania będzie wygenerowanie planszy 8x8. W skład mapy wychodzą:

- k hetmanów rozmieszczonych losowa na mapie,
- jeden pionek rozmieszczony losowa na mapie.

Każdy z elementów zostaje ustawiony na różnej pozycji. Po włączeniu programu schemat planszy powinien się wyświetlać użytkownikowi.

Weryfikacja bicia

Program powinien odpowiadać na pytania: Czy pionek zostanie zбитy przez któregoś z hetmanów?

Dodakowo: wyświetlić pozycje wszystkich hetmanów, którzy mają możliwość zbitia pionka (o ile tacy istnieją).

Dodatkowe funkcje

Po wyświetleniu komunikatu z informacją o biciu, użytkownik programu, powinien mieć możliwość:

- wylosowania nowej pozycji dla pionka z pozostawieniem pierwotnego układu hetmanów;
- usunięcia dowolnego hetmana (wskazanie jego pozycji);
- ponowną weryfikację bicia po ustaleniu zmian.

Uwagi

1. Hetman może poruszać się pionowo, poziomo lub ukośnie.
2. Maksymalna liczba hetmanów (k) to 5.

Oddanie zadania:

Zadanie powinno zostać umieszczone na repozytorium github. W komentarzu na trello wstawić link do repozytorium. Sprawdzę działanie samej aplikacji, jakość kodu (nazewnictwo zmiennych, zasada [DRY](#), [Single Responsibility Principle](#) w przypadku funkcji, ewnetualna dokumentacja kodu w komentarzach) oraz historię commitów w repozytorium.