

# Kamisado

Készítsen Kamisado játékot! A játékot  $8 \times 8$ -as táblán játsszák, amelyen a mezők színesek. Mindegyik játékosnak 8-8 különböző színű bástyája van. Az a játékos győz, akinek sikerül az egyik bástyáját az ellenfél oldalának kezdősorába eljuttatni. A nehézség annyi, hogy a játékos kizárólag azzal a bástyával léphet (csak előre felé vagy átlósan előre felé), amilyen színű mezőre lépett az ellenfél az előző lépésekor.

A Kamisado pálya színekiosztása a következő (színek: narancs (N), kék (K), lila (L), rózsaszín (R), sárga (S), piros (P), zöld (Z), barna (B)). Minden játékos a saját oldalán az első sorban kezd, úgy, hogy a bástyák az azonos színű mezőkre vannak letéve.

N	K	L	R	S	P	Z	B
P	N	R	Z	K	S	B	L
Z	R	N	P	L	B	S	K
R	L	K	N	B	Z	P	S
S	P	Z	B	N	K	L	R
K	S	B	L	P	N	R	Z
L	B	S	K	Z	R	N	P
B	Z	P	S	R	L	K	N

A pályát szövegfájlból kell beolvasnia.

A pálya kiszínezésére a `Console.BackgroundColor` tulajdonságot használhatja.

A bástyák színét érdemes a megfelelő szín betűjével jelezni, különben a figurák nem látszanának az azonos színű mezőkön. Azt is jelezni kell, hogy melyik bástya melyik játékoshoz tartozik, ezt fekete vagy fehér betűszín használatával<sup>1</sup> oldhatja meg.

A megvalósítás során nem kötelező mesterséges intelligenciát készíteni, elég, ha két emberi játékos tud játszani. A megvalósítás során objektumorientált szemléletet kövessen!

---

<sup>1</sup>`Console.ForegroundColor`