**№ 1.** Создать класс «Шахматы». Фигуры расставляются на доске, но пользователь может ошибаться и поставить, например, белого слона на черную клетку и т.д., поэтому необходимо проверять верно ли расположены фигуры. Класс должен содержать:

1) конструктор, в котором поверяется корректность расстановки фигур;

2) некоторый метод, который моделирует движение фигуры, его параметрами являются название фигуры, ее цвет, клетку доски, в которую будет передвинута фигура;

3) если фигура в данную клетку походить не может, то генерируется исключение и передаются некоторое сообщение.

При необходимости предусмотреть обработку других исключительных ситуаций. Смоделировать ходы различных шахматных фигур.