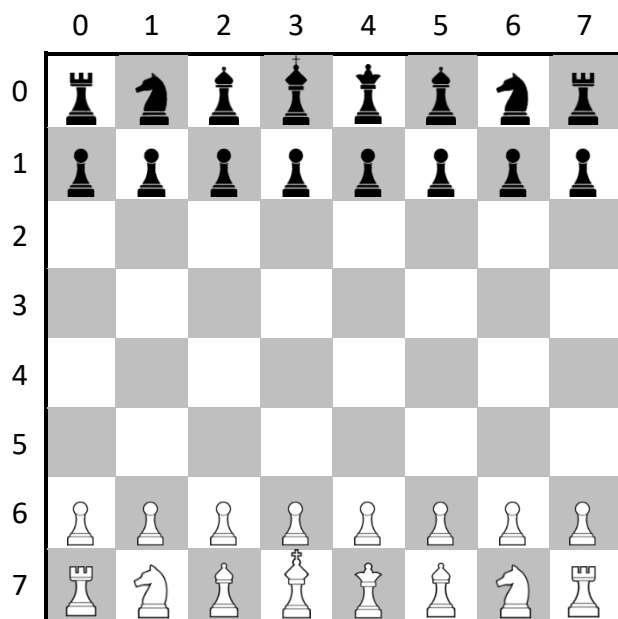


1. declare uma matriz **tab** com 8x8 de inteiros;
2. utilizando estrutura de repetição, atribua 0 (zero) para todas as posições da matriz (limpando o tabuleiro);

3. conforme regras do jogo, posicione as peças de ambos os jogadores para início de uma partida, preenchendo as posições correspondentes da matriz, simultaneamente para ambos os lados, utilizando números referentes às peças (ver tabela); considerar o mesmo número independentemente da cor da peça; os peões devem ser posicionados utilizando-se estrutura de repetição;

Veja a seguir o tabuleiro com a disposição das peças e o número correspondente a cada peça:



| Nº | Imagem | Nome da peça |
|----|--------|--------------|
| 1  |        | Rei          |
| 2  |        | Rainha       |
| 3  |        | Bispo        |
| 4  |        | Cavalo       |
| 5  |        | Torre        |
| 6  |        | Peão         |

```
void xadrez()
{
```



```
}
```