

DIA 2 CHATURANGA Reglas del juego: https://bonaludo.com/2017/01/26/chaturanga-progenitor-of-the-chess-family/

Su trabajo es programar el juego de Chatarunga **sin posibilidad de victoria**, es decir, no se programará el jaque o jaque-mate.

Debe crear una clase llamada "chatarunga" en donde **toda** la lógica del juego va a residir. No debe haber lógica del juego en el main, solo de debe invocar una función para iniciar el juego dentro de la clase "chatarunga", esa debe ser la única función pública.

Todas las piezas serán hijas de una clase padre **pieza**. Esta clase debe tener una referencia a la matriz del tablero (punteros). También debe tener polimorfismo puro en las funciones referentes al movimiento de las piezas. Al tatar de mover una pieza, se debe llamar esta función, que hará el movimiento en la matriz del juego. Si es un movimiento válido, la función retornará **true**, en caso de que no sea válido, no mueve la pieza y retorna **false**.

El juego empieza con el turno de las piezas blancas, solicitando la posición de la pieza que desea mover y la posición hacia donde la quiere mover de la siguiente forma:

[letra][numero]-[letra][numero]

Ejemplo:

A2-A3 (columna A fila 2, a columna A fila 3)

C5-D6 (columna C fila 5, a columna D fila 6)

Debe validar que la entrada tenga el formato correcto, y debe validar que el movimiento sea correcto (por medio de la misma función de movimiento dentro de la clase heredada de pieza). En caso de que alguno de estos dos no esté correcto, se le pedirá la entada de nuevo.

Luego se hace lo mismo para las piezas negras y se repite indefinidamente. Se saldrá del juego hasta que, en lugar de un movimiento, el usuario ingrese la palabra "salir".

Los caracteres que se utilizarán para representar las piezas serán los siguientes:

•	Infantería	blancas (L)	negras (I)
•	Torre	blancas (Y)	negras (T)
•	Caballo	blancas (O)	negras (C)
•	Elefante	blancas (3)	negras (E)
•	Ministro	blancas (W)	negras (M)
•	Raja	blancas (P)	negras (R)

Ejemplo:

```
Ingrese coordenadas jugador 1 (Piezas blancas)
:C6-C5
              D
        В
           C
                 Ε
                     F G
     Ι
                  Ι
 2
3
4
 5
                  Р
        0
            3
               W
Ingrese coordenadas jugador 2 (Piezas negras)
```