Тестовое задание #1546

Необходимо разработать программу, которая размещает на шахматной доске фигуры и проверяет бьют ли они друг друга.

Входные данные

Текстовый файл с описанием того, которые нужно создать

king 0 0

queen 5 1

rook 1 3

bishop 3 7

knight 5 5

Поддерживаемые записи во входном файле:

* king x y — король с координатами (x, y)
* queen x y — ферзь с координатами (x, y)
* rook x y — ладья с координатами (x, y)
* bishop x y — слон с координатами (x, y)
* knight x y — конь с координатами (x, y)

В исходных данных могут встречаться все фигуры кроме пешек. Количество фигур в исходных данных более 1 и не превышает 10. Фигуры могут повторяться. В рамках задачи не предполагаем, что координаты фигур в исходном файле изначально заданы корректно (в пределах доски 8x8) и все фигуры расположены в разных клетках, а значит нужно добавить проверку на эти условия.

Выходные данные

Отрисовка псевдографикой в консоль. Под псевдографикой понимается визуализация поля и фигур символами.

Реализация

Необходимо создать все фигуры, нарисовать расположение на экране, проверить бьют ли они друг друга, и вывести на экран список какая фигура кого бьёт.

Реализация и инициализация кода классов должна располагаться в отдельном Shared Project’е для C# или просто в отдельном проекте для C++.

Иерархия классов объектов:

Piece

|- King

|- Queen

|- Rook

|- Bishop

+- Knight

Также в решении должен быть проект с примером использования написанного кода.

Результат

Результатом данного задания является программа, выполненная согласно условиям выше. Код должен быть расположен в github репозитории.