

# Тестовое задание #1548

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. Пример:

```
king 0 0
queen 5 1
rook 1 3
bishop 3 7
knight 5 5
shadow 3 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)
- **shadow x y** —теник 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.

**Новая фигура “Теник”:** Теник представляет собой таинственное существо, способное перемещаться по доске необычным способом.

### Логика перемещения:

1. Теник может двигаться на любое количество клеток по горизонтали, вертикали или диагонали, но только вдоль одной линии направления.
2. Теник не может прыгать через другие фигуры, и его перемещение ограничивается препятствиями.
3. Когда Теник совершает ход, он оставляет после себя "тень" - след, который блокирует путь другим фигурам на один ход.

**Пример:** Если Теник начинает свой ход из клетки D4 и двигается вправо на 3 клетки, то на клетках E4, F4 и G4 оставляются следы, которые становятся непроходимыми для других фигур.

Таким образом, Теник обладает уникальным стилем перемещения, создавая "тени" и управляя пространством на доске. Это добавляет интересные тактические возможности и требует от игроков стратегического мышления.

## 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
??? Shadow
```

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.