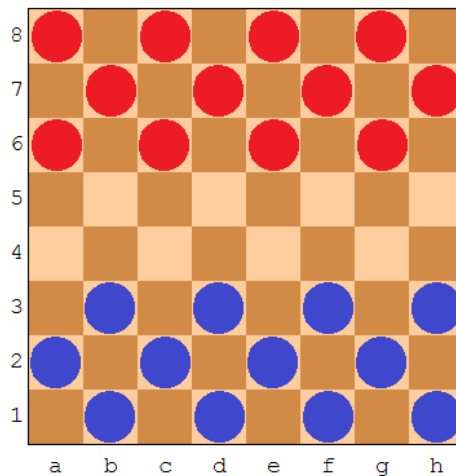


Dámajáték

Készítsen egyszerűsített dámajátékot, ahol a felhasználó a gép ellen játszhat.



A dámajáték kezdőállása

A szabályok a következők:

- A játékot 8×8 -as négyzet alakú táblán játsszák, a kezdőállás a képen látható. A felhasználó játsszon a kék, a gép a piros színű bábukkal. (A bábuk jelölése tetszőleges, a kép csak illusztráció.)
- A játékosok felváltva lépnek. A bábuk csak átlósan előre (az ellenfél térfele felé) léphetnek, és csak egyet. Kivétel ez alól, ha a mezőn, ahova a bábu léphetne, az ellenfél bábuja áll, mögötte pedig üres mező van. Ilyenkor a bábu az ellenfelet átugorva az üres mezőre lép, ezzel az ellenfél bábuját leütötte, azt le kell venni a tábláról.
- Ha egy bábu eléri a tábla szemközti sorát, dámává válik, ettől kezdve visszafelé is léphet.
- Az a játékos veszít, akinek elfogyott az összes bábuja, vagy már nincs lehetősége lépni.
- Ha a gépnek van lehetősége ütni, akkor megteszi. Ha nincs, akkor egy véletlenszerűen kiválasztott bábuval tesz egy szabályos lépést.

A lépés megadása a bábu helyének és a célmezőnek a beírásával történjen (pl. b3 c4). Ha a lépés nem szabályos, akkor erre figyelmeztessen a program.

A játékban legyen lehetőség a folyamatban lévő játékot menteni a felhasználó által megadott néven, és korábban mentett játékot betölteni és folytatni.

A megvalósítás során objektum orientált szemléletet kövessen!