

1 Zadanie 1 - Pionek

Każda figura posiada osobną klasę z własnymi zasadami poruszania się. Mamy więc klasy Pawn, Rook, Bishop itd. Zaproponuj rozwiązanie, dzięki któremu wszystkie pionki (a więc obiekty różnych klas) można będzie umieścić w jednej tablicy dwuwymiarowej, reprezentującej planszę.