Правила игры

Изначально шахматная доска пуста. У каждого игрока полный набор шахматных фигур.

Начинают белые. Игроки делают ходы по очереди. В свой ход игрок выставляет одну из имеющихся у него, **либо у его противника (!)** фигур в любую незанятую клетку доски. То есть каждый игрок может выставлять в свой ход на доску как свои оставшиеся фигуры, так и оставшиеся фигуры противника.

После того, как все фигуры выставлены, происходит подсчет очков. Очки игроку начисляются за каждую фигуру противника, находящуюся под боем, исходя из следующих правил:

Пешка – 1 очко

Конь и слон – 3 очка

Ладья – 5 очков

Ферзь – 8 очков

Король – 9 очков.

Победителем считается тот, кто набрал больше очков. При равенстве очков победителем считается игравший белыми.

Каждому игроку ограничивается суммарное время обдумывания.

Интерфейс взаимодействия

Сервер представляет из себя программу, которая на каждом ходу запускает программу-клиент каждого игрока. Перед запуском программы игрока сервер размещает в директории, в которой находится программа-клиент файл с названием **cond.txt**, в котором на первой строке записано общее число сделанных ходов, на последующих строках ходы, по одному ходу в строке.

Программа-клиент должна прочитать этот файл, выполнить подсчеты и записать в файл **hod.txt** в ту же самую директорию новый ход.

Ход обозначается строкой из 4-х символов, например **WKA1**

W — ставим фигуру белых (**B** — черные), **K** — король (Q — королева, R — ладья, B — слон, N — конь, P — пешка), **A1** — координата клетки на шахматной доске в стандартном обозначении.