

## Práctica piezas ajedrez

Desarrolla un programa Java que pida al usuario que seleccione una pieza de ajedrez entre rey, dama, torre y alfil. También pedirá una fila y una columna para colocarla. Con esos datos el programa deberá mostrar un tablero, numerando sus columnas y filas, en el que se sitúe la inicial de la pieza elegida en la posición requerida y las casillas que controla esa pieza marcadas con asteriscos.

Todos los datos suministrados por el usuario deben ser comprobados para evitar que superen el rango admisible. Si así fuera se debe advertir mediante mensaje en pantalla y se volverán a solicitar los datos

Tanto el tablero como las piezas deben ser implementados con arrays.

El programa preguntará tras cada iteración si se desea continuar. Si no es así se visualizará “Programa terminado”.

Capturas de pantalla:

```
Piezas disponibles
=====
1. Rey
2. Dama
3. Torre
4. Alfil

Elige la pieza que quieres colocar (1-4):
```

Pantalla inicial

```
Piezas disponibles
=====
1. Rey
2. Dama
3. Torre
4. Alfil

Elige la pieza que quieres colocar (1-4): 1
Opción elegida: 1

Elige la fila donde quieres colocar tu pieza (1-8): 5
Elige la columna donde quieres colocar tu pieza (1-8): 3
Pieza = Rey Fila = 5 Columna = 3
 1 2 3 4 5 6 7 8
1
2
3
4  * * *
5  * R *
6  * * *
7
8

Pulsa 'S' si deseas continuar: █
```

Ejecución posicionando el rey

```
Pulsa 'S' si deseas continuar: s

Piezas disponibles
=====
1. Rey
2. Dama
3. Torre
4. Alfil

Elige la pieza que quieres colocar (1-4): 2

Opción elegida: 2

Elige la fila donde quieres colocar tu pieza (1-8): 3

Elige la columna donde quieres colocar tu pieza (1-8): 4
Pieza = Dama Fila = 3 Columna = 4
  1 2 3 4 5 6 7 8
1  *  *  *
2  *  *  *
3  *  *  D  *  *  *
4  *  *  *
5  *  *  *
6  *  *  *
7  *  *  *
8  *  *  *
```

Ejecución seleccionando la dama

```
Pulsa 'S' si deseas continuar: S

Piezas disponibles
=====
1. Rey
2. Dama
3. Torre
4. Alfil

Elige la pieza que quieres colocar (1-4): 3

Opción elegida: 3

Elige la fila donde quieres colocar tu pieza (1-8): 7

Elige la columna donde quieres colocar tu pieza (1-8): 2
Pieza = Torre Fila = 7 Columna = 2
  1 2 3 4 5 6 7 8
1  *
2  *
3  *
4  *
5  *
6  *
7  *  T  *  *  *  *  *
8  *  *  *
```

Ejecución con la torre

```
Pulsa 'S' si deseas continuar: s

Piezas disponibles
=====
1. Rey
2. Dama
3. Torre
4. Alfil

Elige la pieza que quieres colocar (1-4): 4

Opción elegida: 4

Elige la fila donde quieres colocar tu pieza (1-8): 4

Elige la columna donde quieres colocar tu pieza (1-8): 4
Pieza = Alfil Fila = 4 Columna = 4
  1 2 3 4 5 6 7 8
1 *               *
2  *           *
3   *       *
4     A
5   *       *
6  *           *
7 *               *
8                *
```

Ejecución con el alfil.

```
Pulsa 'S' si deseas continuar: n

Programa terminado
```

Fin de ejecución

Los movimientos de las piezas de ajedrez usadas en esta práctica se suponen conocidos, en otro caso un vistazo a las capturas realizadas indica las capacidades de cada una.