Створити клас ChessPosition, який представляє позицію на шахматній дошці (char row, int column)

перевантажити операцію порівняння bool operator==( ChessPosition& otherPosition)

-----------------------------------------------------------

Створити інтерфейс IMoveаble, у якому є метод переміщення

bool moveTo(ChessPosition position);

переміщення фігури у вказану позицію (true, якщо можна туди перемістити).

------------------------------------------------------------

Створити абстрактний клас ChessFigure , який реалізовує інтерфейс IMoveаble і містить :

**поля**: позиція, мітка (узагальненого типу даних)

**методи**:

* moveTo- реалізація метода інтерфейса;
* bool isPossiblePosition(ChessPosition position);

{

ChessPosition\* positions;

int length;

getPossiblePositions(positions, length);

for(int i=0;i<length;i++)

{

if(positions[i]==position)

{

delete[] positions;

return true;

}

}

delete[] positions;

return false;

}

* абстрактний void getPossiblePositions(ChessPosition\*& positions, int& length);
* абстрактний виведення на екран void show() .

-------------------------------------------------------

На основі класу ChessFigure створити класи Pawn, Bishop, Knight, King, Queen, Rook .