

## Задание 1.

- Разработать иерархию классов для решения поставленной задачи, используя возможности ООП: классы, наследование, полиморфизм, инкапсуляция, возможности интерфейсов и множественное наследование, использовать возможности Enum и внутренних классов.
  - При проектировании иерархии классов использовать SOLID
  - Каждый класс должен иметь исчерпывающие смысл, название и информативный состав.
  - Классы сгруппировать по смыслу в соответствующие библиотеки классов
  - При кодировании должны быть использованы соглашения об оформлении кода [C# code convention](#).
  - В классах должны быть методы ToString(), GetHashCode() и Equals().
  - Проект должен быть интегрирован в CVS
  - Все методы классов должны быть протестированы с использованием модульных тестов
- 
- Разработать иерархию классов, реализующих шахматные фигуры. При этом обязательно необходимо учесть, что некоторые фигуры могут ходить через другие, а некоторые фигуры могут в определённых условиях заменяться на другие (использовать конструктор копирования)
  - Разработать класс, реализующий игру в шахматы между двумя игроками. При этом обеспечить логирование всех ходов каждым из соперников
  - UI разрабатывать не нужно