

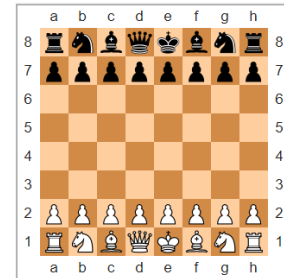
2018-03-12 – chess (pasw00301.cpp)

Completare il codice dell'applicazione pasw00301.cpp in modo da implementare la scacchiera come matrice di elementi di tipo Cella (come definito nel codice con il tipo Scacchiera)

Alla casella **a,8** corrisponde la posizione **0,0** della matrice. (il bianco muove verso l'alto)

Nella stringa di input i vari pezzi del gioco sono rappresentati dai seguenti caratteri:

	bianco	nero
Pedone	p	P
Torre	r	R
Cavallo	n	N
Alfiere	b	B
Regina	q	Q
Re	k	K



L'output delle mosse deve essere espresso nella forma:

<carattere associato al pezzo> (<coordinata_alfabetica_iniziale>,<coordinata numerica_iniziale>
(<coordinata_alfabetica_finale>,<coordinata numerica_finale>)

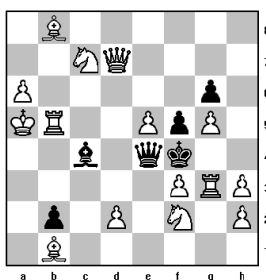
(attenzione all'inversione righe/colonne)

o, in caso di cattura di un pezzo avversario

<carattere associato al pezzo> (<coordinata_alfabetica_iniziale>,<coordinata numerica_iniziale> *
<carattere associato al pezzo catturato> (<coordinata_alfabetica_finale>,<coordinata numerica_finale>)

Esempio: se la scacchiera è la seguente e le coordinate inserite sono: b,1

viene selezionato l'alfiere in b,1 cioè l'elemento [7][1] della scacchiera e l'output sarà il seguente:



b (b,1) (a,2)

b (b,1) (c,2)

b (b,1) (d,3)

b (b,1) * Q (e,4)

Si suggerisce e si raccomanda l'utilizzo di altre funzioni per convertire le coordinate scacchistiche in coordinate di matrice e viceversa e per generalizzare l'analisi delle mosse dei vari pezzi.

facoltativo: gestire anche le mosse di altri pezzi degli scacchi