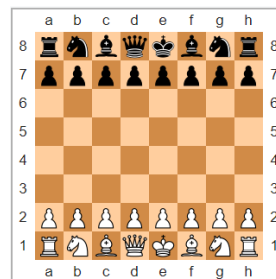


Il file **scacchiera.txt** contiene la disposizione dei pezzi su una scacchiera.

- scacchiera.txt è un file di testo che contiene 8 righe ognuna formata da 8 caratteri
- ogni riga rappresenta il contenuto delle 8 caselle della scacchiera
- la prima riga del file rappresenta la riga 8 dello schema a lato, la seconda la riga 7 e l'ultima la riga 1. Ogni carattere del file rappresenta o l'assenza di un pezzo nella casella (carattere blank) o la presenza di un pezzo secondo la codifica seguente:



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

Scrivere un programma in linguaggio c++ (***pasw00401.cpp***) che data una situazione iniziale (che si suppone corretta) presente nel file scacchiera.txt, genera il file di testo **mosse.txt** in cui vengono memorizzate tutte le possibili mosse di ogni pezzo sulla scacchiera.

La struttura del file deve seguire **rigorosamente** il seguente schema:

- nella prima riga nome cognome e matricola dei componenti del gruppo (max 2)
- le mosse di ognuno dei pezzi bianchi (nel formato in seguito specificato) nell'ordine in cui si trovano i pezzi partendo dalla casella a1, a2, ... a8 fino alla casella h8
- le mosse di ognuno dei pezzi neri (nel formato in seguito specificato) nell'ordine in cui si trovano i pezzi partendo dalla casella h8, h7, ... h1 fino alla casella a1
- nel file non devono essere presenti righe vuote

Per ogni pezzo

- nella prima riga va specificato il tipo del pezzo seguito da " - ", il colore seguito da " - " la posizione di partenza "<colonna><riga>"
 - nome e colore in lingua inglese (tutti caratteri minuscoli)
 - es. "king - black - e8"
- se il pezzo non può effettuare mosse nella seconda riga è "no move"
- per ogni mossa possibile del pezzo una riga nel formato "<colonna><riga>"
- se si tratta di una mossa che cattura un pezzo avversario il formato è "<colonna><riga>"

consegna entro 22-03-2018 ore 12:00

mail alberto.ferrari@unipr.it

oggetto: chess

testo: nome cognome e matricola dei componenti del gruppo

allegato: zip dei sorgenti

segue esempio

Esempio:

per rappresentare la situazione di gioco in figura il file scacchiera.txt sarà formato dalle seguenti 8 righe (senza doppi apici):

```
" b      "  
"  nq    "  
"p      P "  
"kr  pPp "  
"   B QK "  
"      prp"  
" P p n p "  
" b      "
```

Il file mosse.txt sarà

```
Dennis Ritchie 12345 - Bjarne Stroustrup 54321  
bishop - white - b1  
b2  
c2  
d3  
*queen - e4  
...  
...  
bishop - black - c4  
d3  
e2  
f1  
b3  
e2  
*rook - b5  
d5  
e6  
f7  
g8  
pawn - black - b2  
no move
```

