

Zad4 – Mrežni šah

Napisati Java aplikaciju koja simulira pojednostavljenu verziju igre šah za dva igrača u mreži. Igra se odvija na tabli dimenzija 6x6. Raspored figura je prikazan u tabeli ispod.

Igrač 1

Top	Skakač	Lovac	Lovac	Skakač	Top
Pešak	Pešak	Pešak	Pešak	Pešak	Pešak
Pešak	Pešak	Pešak	Pešak	Pešak	Pešak
Top	Skakač	Lovac	Lovac	Skakač	Top

Igrač 2

Za figure važe uobičajena pravila kretanja, kao što je opisano na sledećoj stranici: <http://tinyurl.com/kretanje figura>. Igrač je pobedio kada „pojede“ sve figure svog protivnika.

Pri prvom korišćenju aplikacije, korisnik se mora registrovati, navođenjem svog imena, lozinke, avatara (ikonice), itd. Pri svakom sledećem korišćenju aplikacije, korisnik se najpre mora ulogovati, a zatim može pribaviti listu ostalih ulogovanih igrača, i odabrati jednog sa kojim započinje igru. Jedan korisnik može simultano igrati više partija, svaku u zasebnom prozoru.

U prozoru aplikacije prikazati detaljne informacije o igračima: imena, avatare, score (trenutni/all-time), itd. Na serveru za svakog igrača pamtiti broj izgubljenih i dobijenih partija. Server treba da omogući i izlistavanje troje najboljih i troje najgorih igrača.

Rok za predaju rešenja je 5. maj u 23:55h.