

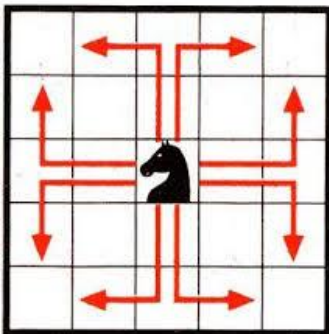
Salto del caballo

Escribe una aplicación PHP que lleve a cabo la siguiente funcionalidad:

Se trata de implementar un sencillo juego de salto del caballo de ajedrez. La aplicación se encargará de colocar 1 caballo por cada jugador en un tablero de 8x8 casillas. La colocación de los caballos se realizará al azar con la única condición de que no se toquen ni por las esquinas. La partida se desarrolla con movimientos alternos del jugador y la aplicación, hasta que uno de los caballos consigue desplazarse hasta la posición del otro caballo.

Si no encuentras imágenes para los caballos puedes usar los siguientes símbolos:

- Caballo de Jugador -> *
- Caballo de Aplicación -> +



Los posibles movimientos del caballo se muestran en el esquema adjunto.

El jugador, en su turno, marcará la casilla a la que quiere que se desplace su caballo. La aplicación comprobará que la casilla marcada responde a un movimiento válido de un caballo de ajedrez, rechazando la jugada si no es válida.

La aplicación realizará un movimiento aleatorio de su caballo de ajedrez a no ser que el caballo del jugador esté a su alcance y en ese caso saltará a su posición ganando la partida.

Cuando la partida se termine se mostrará una ventana con un mensaje que informa de quién ha sido el ganador y muestra el estado final del tablero con la pieza del ganador en la casilla final donde han coincidido los dos caballos, además invita al jugador a iniciar una nueva partida.

Implementa la solución haciendo uso de la librería de funciones de PHP, crea tus propias funciones de usuario utilizando los criterios de modularidad y reusabilidad y el patrón "Modelo-Vista-Controlador". Además, utiliza la librería de vistas BladeOne y la tecnología AJAX para implementar la comunicación entre el cliente y el servidor.