

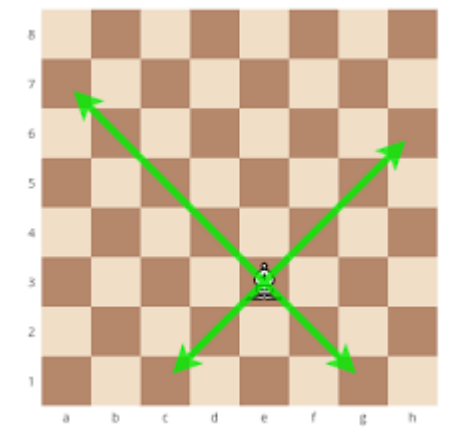
Alfil contra peón

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

Se trata de implementar un sencillo juego con el movimiento del alfil de ajedrez. La aplicación se encargará de colocar 1 peón movido por la aplicación y un alfil (movido por el jugador) en un tablero de 8x8 casillas. La colocación de las fichas se realizará al azar con la única condición de que el peón se coloque en la segunda fila para que avance hasta la última. La partida se desarrolla con movimientos alternos del jugador y la aplicación, hasta que el alfil consiga comer el peón o el peón se coma la alfil o llegue a la última fila.

Si no encuentras imágenes para los peones y alfiles puedes usar los siguientes símbolos:

- Alfil de Jugador -> *
- Peón de la Aplicación -> +



Ya sabes que el alfil se mueve siempre en diagonal con saltos de cualquier número de casillas. El peón avanza de una en una casilla con la excepción de su primer movimiento en el que puede mover dos casillas. Cuando el peón come una ficha se desplaza en diagonal una casilla.

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

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

Cuando la partida se termine se mostrará el estado final del tablero, 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.