

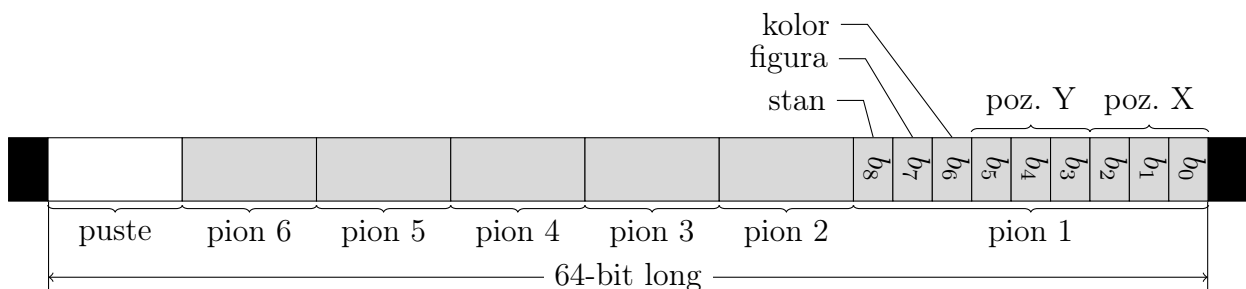
Warcaby

1 Treść projektu

Wszystkie zasady gry, cel jak i wielkość planszy opisuje [wikipedia](#). Zaimplementuj autorską wersję gry w Warcaby, w której gracze będą wykorzystywać wspólną klawiaturę do wprowadzania posunięć.

Przyjmij że tworząc tą grę dla jednego gracza będziemy dysponowali tylko dwoma zmiennymi typu `long`, których wewnętrzna struktura (rys. 1) dla każdego z elementów gry zostanie opisana przez własny zestaw bitów (b_x) wyspecyfikowany jak następuje:

- b_2, b_1, b_0 - współrzędna X na planszy,
- b_5, b_4, b_3 - współrzędna Y na planszy,
- b_6 - kolor (0 - czarny, 1 - biały),
- b_7 - figura (0 - pion, 1 - damka),
- b_8 - stan (0 - zbity, 1 - w grze).



Rysunek 1: Organizacja pojedynczej zmiennej typu `long`.

Aby gracze widzieli co dzieje się na planszy, po każdym ruchu należy wyrysować planszę. W tym celu programujący dysponuje znakami unicode z tabelki [1](#):

2B1B	białe pole
2B1C	czarne pole
2659	biały pion
265F	czarny pion
2655	biała damka
265B	czarna damka

Tablica 1: Znaki unicode

2 Wymagania formalne

Projekt należy oddać do dnia 6.XII.2020.

Prace oddawane w ramach projektu powinny zostać dostarczone przez platformę *Teams* w postaci pojedynczego pliku `.java` o strukturze zgodnej z poniższym schematem:

```
public
    class SXXXXXXP01 {

        public static void main(String[] args) {
            // ... tresc programu ...
        }
    }
```

gdzie jako `XXXXXX` należy podać numer studenta.

Realizacja projektu wymaga deklaracji zmiennych, operacji bitowych, instrukcji warunkowych i pętli. W projekcie nie można używać tablic, kolekcji i innych struktur danych, które nie zostały wyszczególnione w treści projektu.

Projekt nie może zostać poddany żadnym formom zaciemniania kodu.

Niespełnienie któregokolwiek z wymogów formalnych opisanych powyżej, skutkować będzie **zerową** liczbą punktów.