Chess coding

Esta practica la haran en grupos de 3 personas como maximo. La entrega deberan hacerla en links de repl.it u otros IDE online que puedan correr desde el browser. En el caso de que sea una aplicacion web, pueden enviarme el codigo pero de la manera mas user friendly posible.

Esta practica tendra como base el juego de ajedrez, y se dividira en dos partes que se expondran mas abajo. Si no conocen los conceptos basicos del ajedrez, les recomiendo los lean para que la practica sea mas comprensible.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Rules_of_chess>

# Simplified FEN notation and visualization

En la primera parte de esta practica su objetivo sera tomar un input que consistira en una notacion FEN de ajedrez simplificada.

Aqui un link para que vean de que se trata:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Forsyth%E2%80%93Edwards_Notation>

El input vendra de esta manera, ejemplo:

rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w

Basicamente dada la posicion (en este ejemplo es la posicion inicial del tablero, y una letra, w o b, white o black, representando a quien le toca jugar)

Con este input deberan graficar el tablero y las fichas de la manera que entiendan conveniente.

# Basic chess position analysis

Luego, deberan realizar un analisis de la posicion de ajedrez que se encuentra en el tablero. Deberan responder las siguientes preguntas:

* Evaluacion de la cantidad de puntos que un lado se encuentra sobre el otro, o si el material es igual. Para esto deberan buscar los valores de las piezas de ajedrez.
* Listar todos los movimientos posibles para el jugador que le toca jugar que cumplan con alguna de las siguientes condiciones:
  + Que ataquen una pieza o peon
  + Que puedan bloquear si el rey esta en jaque
  + Que pongan al rey enemigo en jaque o jaque mate
* Debera listar en orden cual movimiento seria mas beneficioso para jugar en ese momento con profundidad 1 (por ejemplo si la reina captura un peon, pero el peon estaba protegido por otro peon y es capturada, no es una buena jugada)

El programa no debera aceptar posiciones imposibles (dentro de las reglas de ajedrez, por ejemplo que el rey este en jaque por dos peones al mismo tiempo, o que no exista uno de los reyes en el tablero, o que ambos reyes esten jaque al mismo tiempo, etc.)