

Szachy

1 Treść projektu

Zaimplementuj grę w szachy dla dwóch osób, w której grający będą wprowadzać ruch podając pozycję startową pionków lub figur, a następnie podając pozycję końcową np: aby przemieścić pionek z pola $A2 \rightarrow A3$ gracz musi wprowadzić na klawiaturze:

A 2 A 3

Jeżeli planowany ruch jest niepoprawny, bądź to z powodu niewłaściwych danych, bądź to z powodu przeszkód na drodze należy poinformować gracza o tym że ruch nie może być wykonany.

Dane o pozycji komponentów gry (pionów i figur) powinny być rozmieszczone w strukturze danych np. tablicy 2D (choć mile widziana jest realizacja na tablicy 1D). Należy jednak zadbać, aby aktualna sytuacja na planszy miała wizualizację w konsoli.

2 Wymagania formalne

Projekt należy oddać do dnia 5.XII.2021.

Prace oddawane w ramach projektu powinny być dostarczone w postaci pojedynczego pliku .java o strukturze zgodnej z poniższym schematem:

```
1 public
2     class SXXXXXX_p01 {
3
4         public static void main(String[] args) {
5             // ... tresc programu testowego ...
6         }
7
8         // zestaw metod wlasnej implementacji studenta
9     }
```

gdzie jako XXXXXX należy podać numer studenta.

Realizacja projektu wymaga deklaracji zmiennych, instrukcji warunkowych, pętli i tablic. W projekcie nie można używać kolekcji i struktur danych, które nie są autorstwa oddającego lub nie zostały wyszczególnione w treści projektu.

Projekt nie może zostać poddany żadnym formom zaciemniania kodu.

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