

Nacrtati klasni dijagram, na osnovu njega izgenerisati kod i dopuniti ga traženim funkcionalnostima, prema tekstu zadatka.

Implementirati aplikaciju koja omogućava igranje šaha. Ponuditi podršku za zadavanje poteza koji igrač može da odigra, kao i da se potez može poništiti. Pored toga omogućiti da se svaka figura pomera na sebi specifičan način (tražene figure su piun, konj, lovac i top). Svaki put kada igrač poništi potez, zabeležiti koji potez je poništen u okviru tekstualne datoteke.

Da bi se figura pomerila, navodi se na koje polje će se pomeriti i ispisuje se adekvatna poruka o pomeranju figure (njen način kretanja).

U aplikaciju dodati klasu igrač, koja će inicirati poteze. Svaki igrač ima osnovne informacije (ime, prezime, kontakt podatke) i svoje statističke podatke kao šahista: poteze koje je napravio, kojom bojom figura "upravlja", titulu (ako je ima) i ELO skor.

Realizovati scenario u kome dva igrača (sa različitim bojama figura) pomeraju figure po tabli. Obavezno napraviti barem dva slučaja u kojima igrač poništava svoj potez.

NAPOMENE:

- Navesti u okviru *NClass* dijagrama kao note koji projektni obrasci su upotrebljeni u realizaciji.
- Veze asocijacije realizovati kao na primerima sa vežbi (svojstva koja koriste druge klase ili interfejse se moraju navesti u klasi koja ih koristi)
- Šahovske figure se kreću na sledeći način: piun - jedno polje, konj - u "G", lovac - dijagonalno i top - pravo.
- Pozvati *Clean solution* opciju u *Visual Studio* okruženju pre čuvanja projekta i pakovanja u *.zip arhivu.
- Naziv *.zip arhive treba da bude u formatu: Ime_Prezime_BrojIndexa_Grupa
- Upis u tekstulanu datoteku se realizuje na sledeći način:

```
string filePath = "example.txt";

using (StreamWriter writer = new StreamWriter(filePath))
{
    writer.WriteLine("This is a text file written using C#.");
}
```