

تا الان تونستیم چک کنیم که حرکت یه مهره معتبر هست یا نه و اگه معتبر بود یه مهره رو حرکت بدیم.

حالا میخوایم کار مشابهی رو برای دیوار ها انجام بدیم.

باز هم یک تابع داریم که یک **place** ورودی میگیره که نشون میده گوشه بالا سمت چپ دیوار (محور دیوار) کجا هست. همچنین یه **direction** ورودی میگیره که نشون میده جهت دیوار افقی هست و یا عمودی. کاری هم که باید انجام بده مشابه دفعه قبل این هست که دیوار رو توی مکان مورد نظر قرار بده (دقت کنید دیوار بین ۲ خانه را مسدود می کند). این تابع رو شما پیاده سازی میکنید. همچنین یک تابع نیز وجود دارد که بررسی میکند آیا طبق قوانین بازی دیواری با مکان و جهت ورودی معتبر هست یا نه. این تابع به طور کامل پیاده سازی شده و نیاز به تغییر توسط شما ندارد.