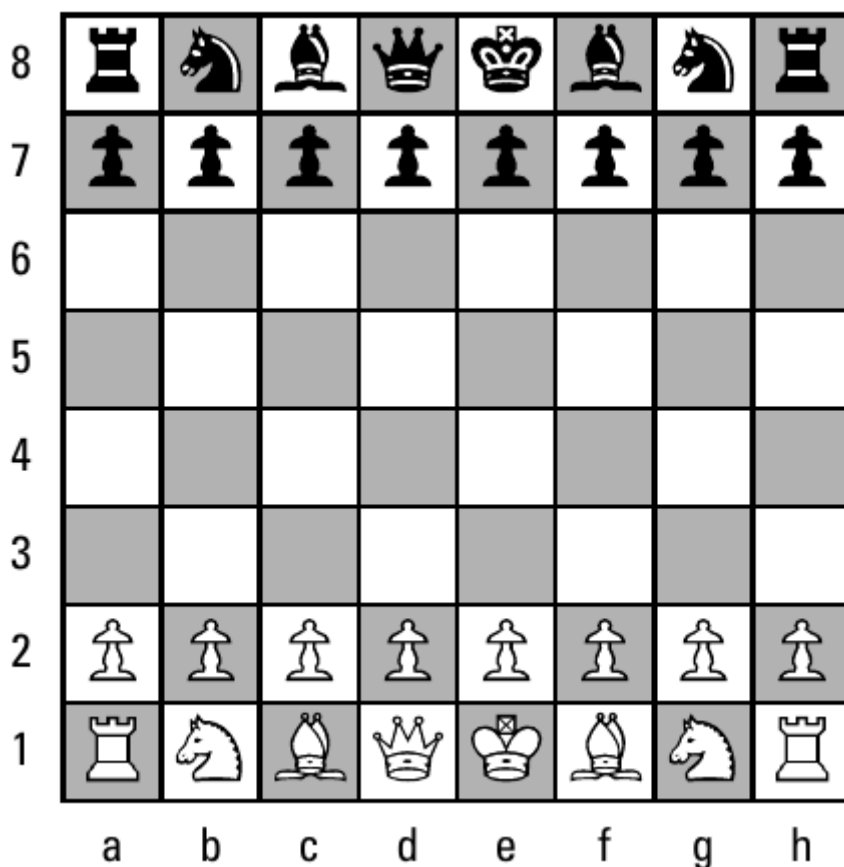


Trabalho 1 Xadrez

O projeto de programação a ser desenvolvido ao longo da disciplina é o jogo de tabuleiro xadrez, dividido em duas etapas (trabalho 1 e trabalho 2). Pesquise como funciona o jogo de xadrez: organização do tabuleiro, peças e seus movimentos, funcionamento e objetivo do jogo.

Nosso jogo deve envolver dois usuários como jogadores (sem IA envolvida, portanto).

Nesta primeira etapa do projeto, vamos representar os elementos do jogo em classes e objetos.



Represente os conceitos básicos do jogo de xadrez como classes em Java.

“Cada um dos seis diferentes tipos de peças (Torre, Cavalo, Bispo, Dama, Rei) se move de forma diferente. As peças não podem mover-se através de outras peças (embora o cavalo possa saltar sobre outras peças) e nunca podem avançar para uma casa que tenha uma das suas próprias peças. No entanto, elas podem ser movidas para tomar o lugar de uma peça do oponente que é então capturada.”¹

1 <https://www.chess.com/pt-BR/como-jogar-xadrez>

Implemente também a movimentação das peças no tabuleiro:

```
void mover(String casa)
```

Todas as peças se movem, mas lembre-se que cada uma se move de modo diferente. Quando um movimento não for permitido, lance uma exceção do tipo `MovementNotAllowedException`.

Inicialize o tabuleiro com as peças em suas posições iniciais e imprima uma representação dele em texto.

Entregar no Classroom o diretório `src` compactado contendo o código-fonte das classes implementadas.