

## Detyre shtepie

Duhet te ndertohet nje program i bazuar ne console (jo GUI) qe simulon levizjen e nje objekti brenda tabelës. Qellimi i detyres eshte qe te ushtroni aftesite e OOP-se.

Tabela me posht eshte 4x4 ku ne poziten 1,1 eshte momentalisht lojtari dhe pozita 2,2 eshte pengese ku lojtari nuk mund te kaloj. Pra kutia mund te mbaje lojtar, bllok te zbrazet ose pengese.

0,0			0,3
	↕ ⦿ ↔		
		■	
3,0			3,3

Kur program starton duhet iniciliazohet tabela si ne vijim

```
Inicilizo tabelen: 4, 4, 1, 1
Tabela 4X4 u ndertua dhe lojtari u vendos ne poziten 1x1
Vendos pengese: 2,2
```

Kur kerkohet vendosja e pengesave nese hyrja eshte bosh, nuk vendoset pengese, dhe program vazhdon. Gjithshtu pengesa nuk mund te jete ne nje pozite jashte madhesisë se tabelës dhe nese tentohet te vendoset pengese mbi kutine ku ndodhet lojtari nuk duhet te lejohet.

Posa lexohen madhësia e tabelës, pozita fillestare e lojtarit dhe pengesat, program pret per komandat per levizje. Komandat e mundshme jane:

W: larte  
A: majtas  
D: djathtas  
S: poshte  
Q: per dalje

Pas cdo levizje duhet te printohet tabela ne console. Loja perfundon kur lojtari jep komanden Q. Gjate ndertimit te lojes mundohuni ta beni dizajnin sa me fleksibil, pasi qe ne te ardhmen mund te nevojiten ndryshime (p.sh. te shtohet nje kuti e cila cmim, e qe nese lojtari kalon aty fiton pike.