


Zu erledigen: Eine Bewertung erhalten**Zu erledigen:** Bestehensnote erreichen Beschreibung</> [Bearbeiten](#) [Abgabesicht](#) **Abgabetermin:** Sonntag, 19. November 2023, 23:59 **Erforderliche Dateien:** FigureCompare.java ( [Herunterladen](#))**Arbeits**typ:  Einzelarbeit

Lernziele

Mit dieser Aufgabe lernen Sie

- Den Umgang mit bedingten Anweisungen
- Den Umgang mit zweidimensionalen Arrays

Aufgabenstellung

Sehen Sie sich das gegebene Schachbrett an.

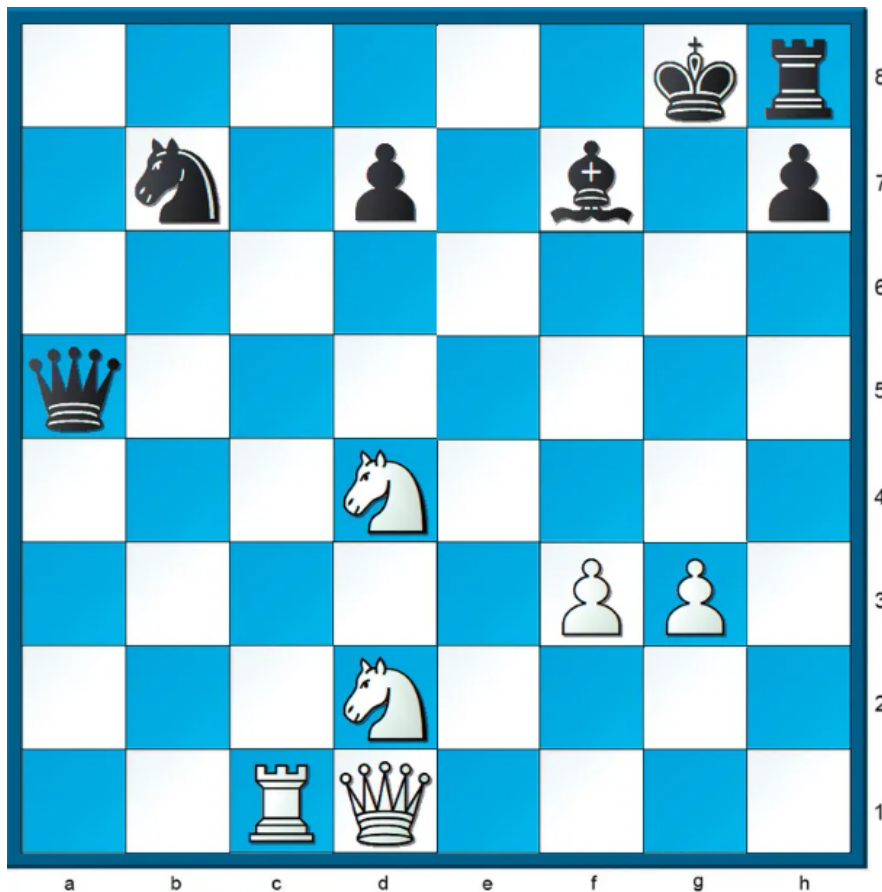
Vervollständigen Sie die Methode `compareFigures(char[][] board)`, gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

Greifen Sie nacheinander auf die Felder des Schachbretts zu, auf denen auf dem Bild eine Figur steht. Überprüfen Sie, ob die Figuren auf den Bildern mit den Figuren auf dem übergebenen Schachbrett übereinstimmen. Wenn auf einem Feld die richtige Figur steht, geben Sie **korrekt** in der Konsole aus, wenn nicht, geben Sie **nicht korrekt** in der Konsole aus. Das Schachbrett steht Ihnen in der Variable `board` als zwei-dimensionales `char[][]` zur Verfügung.



Gehen Sie *zeilenweise von oben nach unten* und innerhalb einer Zeile *von links nach rechts* vor. (Der Index startet jeweils bei 0 -> `board[0][0]` ist die linke obere Ecke, auf bestimmte Felder kann mit `board[Zeile][Spalte]` zugegriffen werden.)

Die Darstellung der Figuren können Sie der nachfolgenden Tabelle entnehmen:

Farbe	König	Dame	Turm	Läufer	Springer	Bauer	leeres Feld
Schwarz	K	D	T	L	S	B	-
Weiß	k	d	t	l	s	b	-



Bearbeitungshinweise

- Vervollständigen Sie die gegebene Methode, Sie müssen keine Main-Methode schreiben.
- Verwenden Sie für die Ausgabe `System.out.println(...);`.
- Denken Sie daran, Ihre Lösung zu  speichern und  abzugeben, damit Ihre Lösung gewertet wird.
- Sollten Sie Fragen zu Schach im Umfang der Vorbereitungsaufgaben haben, lesen Sie im [Schach-Guide](#) des Kurses nach oder Fragen Sie Ihre Tutoren.

Erforderliche Dateien

FigureCompare.java

```
1 public class FigureCompare {
2     public static void compareFigures(char[][] board) {
3
4         // Fügen Sie hier Ihre Lösung ein:
5
6     }
7 }
```

[VPL](#) 