


Zu erledigen: Eine Bewertung erhalten

Zu erledigen: Bestehensnote erreichen

 Beschreibung

 [Bearbeiten](#)

 [Abgabesicht](#)

 **Abgabetermin:** Sonntag, 3. Dezember 2023, 23:59

 **Erforderliche Dateien:** Move.java ( [Herunterladen](#))

Arbeitstyp:  Einzelarbeit

Lernziele

Mit dieser Aufgabe lernen Sie

- Den Umgang mit zweidimensionalen Arrays

Aufgabenstellung

In dieser Woche sollen Sie innerhalb eines vorgegebenen Spielfeldes den Zug einer Figur implementieren. Vervollständigen Sie dafür die Klasse `Move`. Schreiben Sie eine öffentliche statische Methode `move`, welche die im Nachfolgenden erklärten Parameter in der angegebenen Reihenfolge erhält und dafür sorgt, dass die Figur im Nachhinein an der neuen Position steht und die alte Position leer ist. Es erfolgt keine Rückgabe durch `move`.

Die Methode soll folgende Parameter erhalten:

- ein zweidimensionales char-Array, das das Spielfeld mitsamt Figuren als chars darstellt (wie Sie es bereits vom letzten Blatt kennen)
- einen Integer, der angibt, in welcher Zeile sich die Startposition der zu bewegendenden Figur befindet
- einen Integer, der angibt, in welcher Spalte sich die Startposition der zu bewegendenden Figur befindet
- einen Integer, der angibt, in welcher Zeile sich die Endposition der zu bewegendenden Figur befindet
- einen Integer, der angibt, in welcher Spalte sich die Endposition der zu bewegendenden Figur befindet

Die möglichen Werte der Integer liegen sind die Zahlen von 0 bis 7.



Die Darstellungen 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

- Schreiben Sie eine Methode, welche das beschriebene Verhalten aufweist. Sie müssen keine main-Methode schreiben.
- 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

Move.java

```
1 public class Move {
2
3     // Fügen Sie hier Ihre Lösung ein:
4
5 }
```

[VPL](#) 