Harjoitustyö

### AIHE:

A: shakkipeli

Tarkoituksena on luoda komentorivillä toimiva ASCII-grafiikalla toteutettu peli. Peliin ei tule tekoälyä, mutta tunnistaa shakin.

### Ratkaisutapa:

Luodaan luokat:

class pelilauta {

private nappula[][] matriisi;

public void siirto(int x, int y);

public void piirräLauta();

public int onkoShakki(); //palauttaa -1, 0 tai 1

}

abstract class nappula {

public enum nappulaVari {

WHITE,

BLACK;

}

private nappulaVari nappula;

abstract void siirrä(int x, int y);

abstract boolean onkoLaillinen(int x, int y);

}

T NIKLAS