

Implemente um tabuleiro de damas multiplayer seguindo as seguintes regras:

1 – Um jogador possui uma movimentação por vez, exceto em caso de: um jogador A “comer” a pedra do jogador B, o jogador A deve ser questionado se ele quer jogar novamente. (Cuidado para não deixar seu programa em loop).

2- Jogadores não podem movimentar peças para trás, exceto em caso da peça a ser movimentada ser do tipo Dama.

3- Uma peça do tipo Dama é aquela que atravessou o tabuleiro, ou seja, saiu da posição de origem e alcançou a borda de origem do oponente mais próxima. A formação de dama ocorre somente uma vez por peça.

4- A peça Dama pode andar somente uma única casa por vez.

5- A formação do tabuleiro corresponde a uma matriz onde as interseções de linhas e colunas são chamadas de casa. Nem todas as casas do tabuleiro estão aptas a receber uma peça. Define-se casa caminhável aquela que pode receber peças e não caminhável aquela que não pode receber peças. Uma casa caminhável não pode ter seus vizinhos da esquerda, direita, de cima e de baixo caminháveis. Isso significa que o jogador pode movimentar peças apenas na diagonal.

6- A primeira casa de uma linha ímpar do tabuleiro é caminhável e a primeira casa de uma linha par do tabuleiro não é caminhável.

7- Seu programa não pode permitir que jogadores coloquem peças em casas não caminháveis.

- Entrega 1 Structs que representem - Data 07/06/15

1 - O tabuleiro

2- O jogador

3 – A peça

Impressão do tabuleiro

-Entrega 2 As seguintes funções (e outras que o aluno julgar necessário para prover as funcionalidades abaixo.) – Data a combinar

1- Caminhar no tabuleiro

2- Comer uma peça

3- Transformar uma peça simples em uma peça Dama

-Entrega 3 Corpo do programa que permite uso da aplicação. - Data a combinar