

**Упражнение 8**  
**GUI в Java - продължение**

# Каспаров - трон (студентите се разбуждат)

## Въведение в упражнението:

След седмици на непробуден сън и апатия, лъч светлина огря лицата на бунтовниците, нова заплаха е надвиснала над главите им, Звездата на Ликвидацията генерира своите енергийни ресурси и заплашва скоро да възпроизведе финалния си изстрел, време не остана, трябва да се действа скоро. Играта е във финалния се етап а още нито една фигура не е взета и нито една точка не е отбелязана.

### Задачи за имплементация в час

1. Да се добави събитие за работа с мишката, свързано със селектиране на фигурите на екрана.
2. Да се добави механизъм за управление на грешките които могат да възникнат при неправилно управление на входните данни..

### Задачи за домашна работа

1. Имплементирайте система за атака, всяка една от фигурите трябва да може да различава атака от движение. При успешна атака атакуваната фигура се премахва от играта.
2. Имплементирайте система за точкуване на играчите. точките са базирани върху фигурите които са били взети.
3. Визуализирайте точките на двамата противници, при стартиране на хода на всеки един от играчите е необходимо да се визуализира индикатор който да показва, кой от играчите е на ход в момента.