

## Упражнение 9

### Колекции и Generic типове

# Ама че си глупава

## Въведение в упражнението:

Рене от съпротивата, много мрази бунтовниците. Влизат в кръчмата, изпиват му ракията и на всичкото отгоре псуват, държат се просташки и настояват за безплатно обслужване от високо ниво. Верен на бургаските си корени, младият и неустойимо красив кръчмар реши да се включи в редиците на империята и да отвърне на удара. Най-малкото, няма повече да се занимава с безделниците от съпротивата, които нищо не правят, както и с бунтовниците, които още не могат да приключат планове за обсадата на Звездата на срама.

### 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. Да се имплементира структура от данни стек. Стека трябва да използва стандартен Java масив като основна структура от данни за съхранение на информация, не може да ползвате ArrayList или Stack класа, който идва на готово.
2. Използвайте стека за да съхранявате състоянията на придвижването на фигурите,
3. Имплементирайте функционалност тип **undo** и **redo** върху шахматната дъска.

**Обяснение :** трябва да дадете на играча възможност да връща играта N броя на зад, както и N броя напред до последното или първото състояние на играта. Със всяко преместване на състоянието на дъската напред или назад, е необходимо да се актуализира както шахматното поле, така и цялата мета информация за играта а именно:

- \* кои е на ход
- \* какви точки са получени в момента, заедно с тяхната визуализация.
- \* какви фигури са били взети от двамата противници