Byte

# Faza 2

Cilj ove faze bio je implementacija operatora promene stanja. Radi toga, implementirane su u potpunosti funkcije koje proveravaju valjanost poteza, i to:

* da li je polje na tabli,
* da li postoji susedno polje sa figurama,
* ako ne, koja su polja sa figurama najbliža i kojim poljima se može doći do njih
* da li će taj potez prekoračiti 8 figura po stacku
* da li će taj potez pomeriti figuru na isto ili niže mesto u odnosu na pre pomeranja