

Ohjelmoinnin harjoitustyö - kesä 2012

Kahden pelaajan shakki.

- ohjelma piirtää ruudulle pelilaudan ja nappulat
- ohjelma pyytää siirtämään aloittaen valkeasta
 - jos siirto on väärä, ohjelma joko varoittaa tai ei tee mitään
 - ohjelma ei kuitenkaan tarkista
 - shakkaako pelaaja siirroillaan
 - onko pelaaja siirtämässä shakkiin
 - onko kyseessä shakkimatti
 - onko kyseessä patti
 - jos nappula lyödään laudalta, se siirretään lyövän pelaajan puolelle pelilaudan alle tai pelilaudan viereen
- pelin voi lopettaa kesken pelin
- pelin voi tallettaa kesken pelin
- tallennetun pelin voi ladata ruudulle, jolloin ohjelma muistaa kumman siirtovuoroon peli jäi