

BÀI THỰC HÀNH SỐ 8 (K52CA)

Yêu cầu của đề bài: Xây dựng một chương trình chơi cờ tướng đơn giản.

Lớp QuanCo:

Thuộc tính:

+ x, y: Tọa độ hiện thời của quân cờ

Phương thức:

+ canMoveTo(x_0, y_0): Có thể di chuyển tới ô (x_0, y_0) được không

+ moveTo(x_0, y_0): Di chuyển quân cờ tới ô (x_0, y_0). Nếu ở (x_0, y_0) đã có quân cờ thì tiến hành ăn quân cờ đó.

Sau đó kế thừa từ lớp QuanCo để cài đặt các lớp cho từng quân cờ cụ thể:

Quân cờ	Số lượng trên bàn cờ	Ký hiệu
Tướng	1	1
Sỹ	2	2
Tượng	2	3
Xe	2	4
Pháo	2	5
Mã	2	6
Tốt	5	7

Lớp BanCo:

Thuộc tính:

+ Một danh sách các đối tượng thuộc QuanCo

Phương thức:

+ canAdd(QuanCo q): Có thêm được quân cờ này vào bàn cờ không

+ add(QuanCo q): Thêm quân cờ q vào bàn cờ

+ delete(QuanCo q): Xóa quân cờ q ra khỏi bàn cờ

Xây dựng một chương trình TestChess.java làm các việc sau:

- + Khởi tạo một bàn cờ
- + Add các quân cờ tướng lên bàn cờ đó
- + Viết phương thức PlayGame(BanCo b, int n) tiến hành random n nước đi để các quân cờ tự chơi trên bàn cờ b, với mỗi nước đi thì in bàn cờ hiện tại ra màn hình với ký hiệu tương ứng trên bảng trên (Từ 1 tới 7)