

# PROGRAMAÇÃO

# WEB-I

*Prof. Diego Max*

# Exercício 06

1- Crie um tabuleiro de xadrez em HTML, incluindo as **imagens das peças** (rainha, rei, cavalos, etc.), bem como a devida divisão de casas **brancas** e **pretas**. Para isso utilize o recurso de tabelas do HTML.

2 - Ao término salve o arquivo na sua pasta com o nome **ex-06-tabelas.html**