

EXAMEN UD 2 – 10/12/2021**Ejercicio práctico – 10 puntos**

Un torneo de "ajedrez rápido" realiza partidas que limitan el número máximo de movimientos de una partida a 30. Es decir, cada jugador podrá realizar 15 movimientos como máximo. Vamos a almacenar en un array el resultado de una partida que quedó "en tablas" (empate) y que tuvo la siguiente secuencia de movimientos:

"A2a4", "H7h5", "D2d4", "H5h3", "F1g3", "G8f6", "B2b4", "A7a5", "C2c4", "D5d3",
"A1a3", "H8g6", "C2c4", "A5a3", "D1h3", "A8f8", "B2h2", "A7f3", "C2g6", "F5b3",
"G2f4", "H7c5", "A2f4", "H3h8", "A1g3", "A5f6", "C7b4", "C4b5", "B4d5", "G5h3"

Además, sabemos que los movimientos que ocupen las posiciones pares del array serán los que realizó el jugador con las piezas blancas y que los movimientos de las posiciones impares se asocian a los de las piezas negras.

Realiza una clase *ExamenAjedrez* con un método *main* que presente el siguiente menú:

- 0 – Salir**
- 1 – Mostrar movimientos de las blancas**
- 2 – Mostrar movimientos de las negras**
- 3 – Mostrar todos los movimientos**
- 4 – Buscar movimiento**

Para ello debemos cumplir con los siguientes requisitos:

- El menú se mostrará repetidas veces hasta que seleccionemos la opción "*Salir*", en ese caso mostrará el mensaje "*Adiós*" y el programa terminará.
- Tras mostrar el menú se le debe preguntar al usuario qué opción quiere escoger. Si seleccionamos una opción incorrecta debe aparecer el mensaje "*Opción incorrecta*"
- Las opciones 1 y 2 mostrarán los movimientos de las piezas correspondientes almacenados en el array con el siguiente formato:
Comienzo de los movimientos de las piezas *blancas*
A2a4 D2d4 F1g3... (*seguiría imprimiendo en la misma línea hasta el final*)
Fin de los movimientos de las piezas *blancas*
- La opción 3 debe mostrar todos los movimientos de la partida con el siguiente formato:
Movimientos de la partida:
1 – Blancas - A2a4
2 – Negras - H7h5
3 – Blancas - D2d4
4 - ... (*seguiría hasta el final*)
- La opción 4 debe preguntar al usuario qué movimiento quiere buscar y hacer una búsqueda en el array sin importar si se ha escrito en mayúsculas o minúsculas. Si se encuentra el movimiento se debe mostrar "Movimiento encontrado en la posición XXX correspondiente a las piezas *blancas/negras*". Si no se encuentra, se debe mostrar "Movimiento no encontrado"