

Programowanie 1

Zadanie 13

Piotr Błaszyński

17 stycznia 2023

Przygotować program do reprezentacji szachownicy w formie tekstowej (ew. przy wykorzystaniu jakiejś prostej biblioteki graficznej np. SFML) i weryfikacji poprawności ruchów figur (w pierwszej wersji na pustej szachownicy). Poszczególne figury należy przechowywać w strukturze (proponuję pól: rodzaj figury, pole pionowo, pole poziomo). Przy tworzeniu struktury (dynamicznie) przechowującej figurę podajemy pole startowe (numeracja pól od a1 do h8 - linie pionowe oznaczane literami od a do h, linie poziome liczbami od 1 do 8). Później wykorzystujemy dwie funkcje: sprawdzającą czy można wykonać ruch i wykonującą ruch - obydwie funkcje wywoływane ze strukturą opisującą figurę i polem docelowym jako parametry. Druga z funkcji zmienia pole na którym znajduje się figura. Podstawowe (nie ma wszystkich) reguły w tabelce poniżej:

Figura	reguła poruszania
Pion	do przodu o jedno pole, dwa pola w pierwszym ruchu
Wieża	Tylko w pionie i poziomie
Skoczek	Dwa pola w pionie i jedno w poziomie lub dwa pola w poziomie i jedno w pionie
Goniec	Tylko po skosie
Hetman	Po skosie, w pionie i poziomie
Król	Po jednym polu po skosie, w pionie i poziomie