

Tartalomjegyzék

- 1 Sakk
 - ◆ 1.1
pontozás
 - ◆ 1.2
Beadás
 - ◆ 1.3
Határid?

Sakk

A 8. gyakorlat instrukciói szerint írjunk egy sakkozó programot, amivel két felhasználó tud egymással sakkozni.

pontozás

A tökéletes megoldás **6 pont**, részpontokat lehet kapni a alábbiak szerint.

1. Legyenek meg a Piece és a Board osztályok. A konkrét bábuk a Piece osztályból öröklődjenek.
2. A bábuk mozgathatók legyenek, az adott bábu lépésszabályai szerint
3. A bábuk oda tudjanak lépni, ahol nem áll azonos színű bábu és ha ellentétes színűre lép, akkor azt üsse ki.
4. A felhasználók lépéseit kérje be a program egymás után és tegye meg azokat.
5. Amikor elkezdjük a játékot, akkor tegyük a bábukat a helyükre. Az nyer, aki leüti a másik királyát.
6. Először egy egyszerűsített szabályrendszerrel próbálkozzunk
 - ◆ csak kétféle bábu: gyalog és király
 - ◆ a gyalog is csak egyszerűsített módon léphet, csak előre egyet.
 - ◆ Teljes pontszám akkor jár, ha minden bábu minden megengedett lépését leprogramozzuk (és csak a megengedett lépéseket) szabályok
 - ◆ a sáncolást nem kell implementálni.

Beadás

A megoldást egy .py fájlba írjuk és azt küldjük el az alábbi címre.

info@hazigmail.com

A levelet a matekos címetekről küldjétek és a levél tárgya legyen az alábbi:

<kurzus kód>_HF5_<username>

Például nekem **T0_HF5_borbely** lenne. A csatolmány neve legyen ugyan ez, csak .py kiterjesztéssel.

Határid?

Szorgalmi időszak utolsó péntekje, éjfélig.

2019.05.17. 23:59