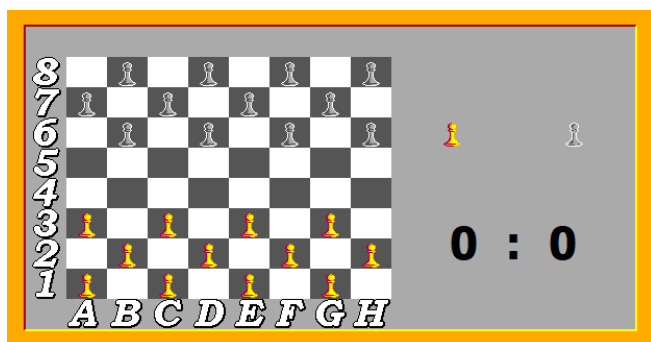


Dáma proti počítači

Vaším úkolem je napsat co nejchytřejší program pro hru Dáma. Snažte se, aby váš program vždy porazil hráče, který bude hru hrát.

Na obrazovce se objeví šachovnice podle obrázku. Bude obsahovat bílá a černá pole. Řádky a sloupce budou označené písmeny a čísly. Na políčka podle obrázku umístěte různobarevné (například černé a žluté) figurky přesně podle obrázku. Potom v pravé části obrazovky nastavte počáteční skóre na stav 0 : 0 a zobrazte figurky jako symboly pro každého hráče. Program čeká na stisk klávesy nebo tlačítka myši.



Program se libovolným způsobem hráče zeptá, jestli chce začínat on nebo počítač. Poté umístí u symbolu pro začínajícího hráče nějakou značku. Ta bude umístěna vždy u hráče, který je na tahu.

Je-li na řadě počítač, program vygeneruje tah. Tento tah provede pomocí animace dané figurky a vypíše na vhodné místo pomocí šachovnicových souřadnic, odkud kam se tah uskutečnil, např. E3-F4. Program čeká na stisk klávesy.

Je-li na řadě hráč, program umožní zadání tahu hráče pomocí dvou stisků levého tlačítka myši. Program poté vyhodnotí, jestli je tah správný. Pokud tah správný je, program ho provede pomocí animace dané figurky a vypíše na vhodné místo pomocí šachovnicových souřadnic, odkud kam se tah uskutečnil. Pokud správný není, dostane hráč možnost zadat další tah. Program čeká na stisk klávesy.

Hra pokračuje střídáním hráče a počítače. Bod získává ten hráč, který skočí svému soupeři figurku. Dvojskoky a trojskoky nejsou povoleny. Po získání bodu upravte skóre. O ukončení programu rozhodne hráč sám podle stavu na šachovnici.

Pravidla pro tah figurkou:

- Tah musí směřovat pouze šikmo vpřed po černých políčkách, a to pouze o jedno políčko.
- Tah nesmí začínat ani končit mimo šachovnici.
- Tah nesmí končit na obsazeném políčku.
- Je-li v cestě soupeřova figurka, lze ji přeskočit. Lze se tedy posunout o dvě políčka. Samozřejmě pouze tehdy, pokud je za ní volné políčko. Přeskočená figurka ze šachovnice po tahu zmizí.