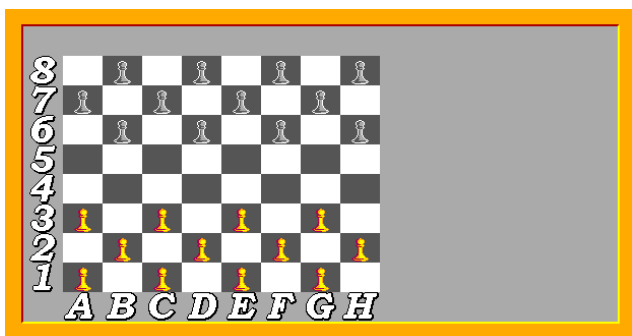
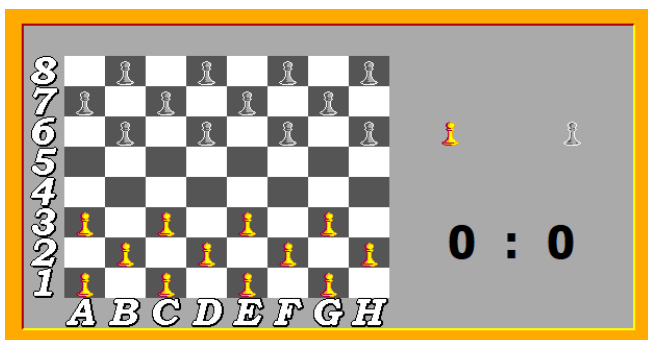


Dáma

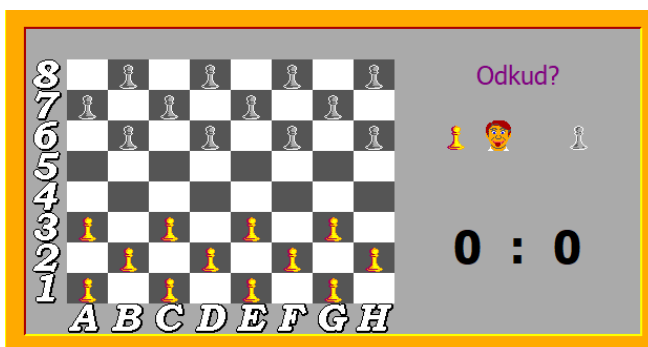
- a) Na obrazovce se objeví šachovnice podle obrázku. Bude obsahovat bílá a černá pole. Řádky a sloupce budou označené písmeny a čísly. Na políčka podle obrázku umístěte různobarevné (například černé a žluté) figurky přesně podle obrázku.



Potom v pravé části obrazovky nastavte počáteční skóre na stav 0 : 0 a zobrazte figurky jako symboly pro každého hráče.

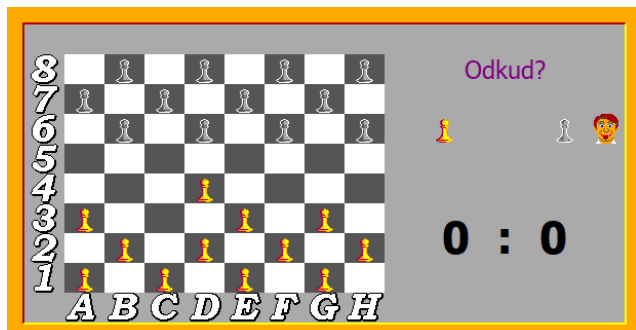


- b) Poté program umístí u symbolu pro prvního hráče nějakou značku. Ta bude umístěna vždy u hráče, který je na tahu. Poté program čeká na dva stisky levého tlačítka myši, které označí postupně začátek a konec tahu prvního hráče. V pravé části obrazovky se bude fialovou barvou vypisovat střídavě text Odkud? a Kam?

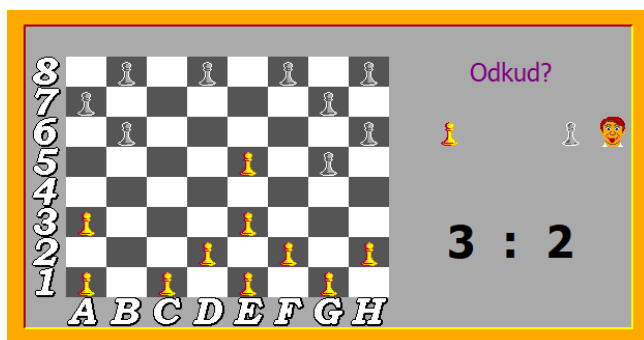


Regionální kolo soutěže Mladý programátor 2018, kategorie C

- c) Program poté vyhodnotí, jestli je tah správný. Pokud tah správný je, program ho provede pomocí animace dané figurky. Pokud tah správný není, nestane se nic. V obou případech se značka přesune k symbolu druhého hráče. A program opět čeká na dva stisky levého tlačítka myši. Hraje druhý hráč.



- d) Bod získává ten hráč, který skočí svému soupeři figurku. Dvojskoky a trojskoky nejsou povoleny.



O ukončení programu rozhodnou hráči sami podle stavu na šachovnici. Program tedy nikdy nekončí.

Pravidla pro tah figurkou:

1. Tah musí směřovat pouze šikmo vpřed po černých políčkách, a to pouze o jedno políčko.
2. Tah nesmí začínat ani končit mimo šachovnici.
3. Tah nesmí končit na obsazeném políčku.
4. 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.