

Показна лабораторијска вежба из Објектно оријентисаног програмирања II

Написати на језику *Java* следећи пакет типова:

- **Поље** се задаје колоном (једнословна ознака) и редом (цео број у опсегу од 1 до 8). Могуће је одредити да ли се поље налази у истом реду или истој колони као друго задато поље, као и растојање од другог задатог поља (растојање се рачуна као збир растојања по врстама и колонома). Текстуални опис поља је облика *kolonavrsta*.
- **Фигура** се задаје пољем на којем се налази. Могуће је проверити да ли фигура може да се помери на друго задато поље, да се дохвати једнословна ознака фигуре, као и да се састави текстуални опис фигуре у облику *oznakapolje*.
- **Топ** је фигура која се може кретати само вертикално (по колони) или хоризонтално (по реду). Ознака за топа је Т. **Скакач** је фигура која се може кретати тако да се у једном потезу помери за тачно две колоне и један ред или једну колону и два реда, произвољним редоследима. Ознака за скакача је S. **Краљ** је фигура која се може померити само на суседно поље (вертикално, хоризонтално или дијагонално). Ознака за краља је К.

Приложена је главна функција који направи низ фигура, а затим испише сваку од фигура и да ли ју је могуће померити на унапред креирано поље.