

Zadatak 1

Šah – apstraktne klase. Napisati Java-program za uprošćenu igru verzije šah. Definirati apstraktnu klasu Figura koja ima jedan apstraktan metod za proveru dali je zadati potez dozvoljen za konkretnu figuru. Definirati konkretne tipove Pešak i Kralj. Definirati tip Tabla koji od podataka sadrži tablu (matrica figura) i ko je na potezu, a od funkcionalnosti samo metodu odigrajPotez.