

1. [15] Definirati apstraktnu klasu `FIGURA`, koja ima slot `naziv` i slot `boja`. Dozvoljene vrednosti za slot `boja` su crna, bela i nepoznata. Podrazumevana vrednost je nepoznata.
Definirati konkretnu klasu `KRALJ` koja je izvedena iz klase `FIGURA` i čija je podrazumevana vrednost slot `naziv` jednaka `kralj`.
Definirati klasu `FIGURA_NA_TABLI` koja ima slot `figura` i multislot `koordinate`.
Definirati klasu `TABLA` koja ima multislot `figure`. U koji se smeštaju nazivi instanci tipa `FIGURA_NA_TABLI`.
2. [10] Obezbediti da kada se napravi instanca klase `FIGURA`, a pri tome ne navede `boja`, od korisnika bude zatraženo da unese boju. Unetom vrednošću popuniti odgovarajući slot instance.
3. [15] Napraviti metod `potez` klase `KRALJ` koji prihvata trenutnu i buduću poziciju figure u vidu koordinata i vraća `true` ako je potez dozvoljen (u skladu sa pravilima kretanja kralja u šahu), a u suprotnom vraća `false`.
4. [10] Za klasu `TABLA` napraviti metod `dodaj` koji kao argument prihvata naziv instance klase `FIGURA_NA_TABLI` i dodaje ga u multislot `figure` instance klase `TABLA` za koju se metod poziva.
[15] Obezbediti proveru zauzetosti određene pozicije na tabli i onemogućiti da se na već popunjenu poziciju doda nova figura.
5. [20] Napraviti pravilo koje za objekat klase `TABLA` i objekat klase `FIGURA_NA_TABLI`, u slučaju kada se naziv odgovarajućeg objekta tipa `FIGURA_NA_TABLI` nalazi među figurema odgovarajućeg objekta tipa `TABLA`, dodaje gosta u `TABLA` metodom `dodaj`. UPUTSTVO:
Neophodno je korišćenje funkcije (`instance-name <instance-address>`), jer se u multislotu `figure` nalaze nazivi, a ne adrese instanci.
[5] Za svaku figuru na tabli štampati naziv instance, boju i koordinate.
6. [10] Napisati pravilo koje za svaku figuru na tabli pita korisnika na koju novu poziciju želi da je pomeri i u slučaju da je potez dozvoljen premešta figuru.