

Tarea N°2 : Carrera de Peones
(Programación de Computadores
y Tecnología Informática)

Esta tarea consiste en implementar un juego donde se debe simular un tablero de ajedrez, donde sólo participarán una fila de peones y un caballo (éste último será el representante del jugador). Los peones son manejados por el computador, y el caballo por el jugador.

Los movimientos de los peones consisten en avanzar un espacio hacia delante en cada jugada (**todos** los peones avanzan al mismo tiempo). En la figura 1 se muestra con “.” los posibles movimientos que puede realizar el caballo.

p	p	p	p	p	p	p	p
		.			.		
		.		C		.	
		.				.	
		.			.		

Figura 1. : Matriz de caracteres . p= peón, C=caballo.

La idea del juego es que el caballo se coma a todos los peones antes de que (todos) éstos lleguen al final del tablero. El caballo puede comerse a los peones, pero no así los peones al caballo. El caballo comienza jugando, y en cada jugada (todos) los peones avanzan una casilla hasta que lleguen al otro extremo del tablero.

El tablero debe ser de 12x8, y el caballo representado por la letra 'C' debe partir siempre en la posición 5x4 (como muestra la figura 1). Los movimientos se sabrán mediante los números que el usuario ingrese (ver figura 2) :

p	p	p	p	p	p	p	p
			8		1		
		7				2	
				C			
		6				3	
			5		4		

Figura 2.

Esto quiere decir que si el usuario ingresa un 1 entonces se va a mover el caballo a la posición “arriba derecha” como indica la figura 2, si se ingresa el 2 entonces el caballo se debe mover a la “derecha arriba”, y así con las demás posiciones. Si se ingresa un 0 entonces el caballo no se mueve y juegan los peones.

Así por ejemplo después de haber jugado un 1 y un 2, el tablero quedaría de la siguiente forma :

								p
p	p	p	p	p	p	p	p	C

El movimiento de los peones siempre es avanzar una casilla hacia adelante. Los únicos casos en que los peones no podrán avanzar es cuando el caballo esté adelante del peón, ej.:

