

# 1 Zuggenerator für Schach

Viele Programme für Brettspiele verwenden Backtracking. Im vom Spiel unabhängigen Backtracking wird eine Spielfeld Klasse benötigt, welche zwei Dinge zur Verfügung stellt:

- einen Zuggenerator, welcher aus einer Spielposition und dem Spieler, der den nächsten Zug macht, alle legal erreichbaren Spielpositionen errechnet,
- eine heuristische Bewertung, die eine Spielposition für einen Spieler bewertet.

Entwerfen Sie eine Klassenhierarchie, die die Spielunabhängigkeit des Backtrackings widerspiegelt. Schreiben Sie einen Zuggenerator für Schach, und testen Sie diesen mit einem Programm, das feststellt, ob einer der Könige Schach steht.