Шашка

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Реализация структурой | интом |
| + | Из структуры легко выделить поля;  Понятный интерфейс | Экономия памяти |
| - | Много памяти занимают;  Возможно появление лишних конструкторов и т.д. | Трудно выделить поля – по крайней мере, 2 побитовые операции (конъюнкция и сдвиг) |

Съеденные шашки

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Реализация массивом | 1 инт | 2 инта |
| + | Просто; | Экономия памяти | Экономия памяти;  В MakeMove при удалении никаких лишних проверок в цикле |
| - | Много памяти;  Много времени (не факт)  Придется хранить указатель – инт, значит, придется пользоваться структурой Move | Если заполнить 12 бит 0 или 1, то придется при удалении шашек в MakeMove использовать цикл, что примерно на 10 итераций больше в среднем, чем при реализации 2 интами. А MakeMove - критическая функция, она в цикле и рекурсии | Некоторая сложность реализации;  Проблемы с наследованием от списка |

Вопрос, стоит ли Move(Ход) делать списком, остается открытым.

Реализация класса список зависит от реализации классов Шашка и Ход.