```
gameProc
                                              CheckersOnBoard
                                                                                                             whoCanMove : bool
                                                                                                             - selectIsMade : bool
                             checkers : vector <Checker>
                                                                                                            - choiseChacker : int
                             board : Board
                                                                                                            - x : float
                                                                                                            - y : float
                             matrixBoard[8][8] : int
                                                                                                            - mausePosition : Vector2i
                            + &get board() : Board
                                                                                                            - checkersOnBoard : Checkers on board
                            + &get_checker(_i : int) : Checker
                                                                                                             - whoMustEat : vector <int>
                            + get size() : int
                            + start_game() : void
                            + delete checker(): void
                            + CheckersOnBoard()
                                                                                                            + & get checkers on board() : Checkers on board
                            + draw checkers(& window : RenderWindow) : void
                                                                                                            + set_mause_position(&_window : RenderWindow) : void
                            + delete backlight() : void
                                                                                                            + centre_on_square() : Vector2i
                                                                                                            + get who can move() : bool
                                                                                                            + choise_of_chacker(&_window : RenderWindow, _event : Event) : void
                                                                                                            + change position(& window : RenderWindow, event : Event) : void
                                                                                                            + make move(& window : RenderWindow, event : Event ) : void
                                                                                                            + square for move() : void
                                                                                                            + chance eat checker( color : bool) : bool
                                                                                                            + eat checker() : bool
                                                                                                            + make queen() : void
                                                                                                            + queen square for move( color : bool, i1 : int, i2 : int, i3 : int , i4 : int) : bool
                                                                                                            + queen eat checker() : bool
                                                                                                            + end board( x : float , y : float) : bool
                                                                                                            + if you can eat you must eat( color : bool) : bool
                                                                                                            + error_choise_checker(&_window : RenderWindow, _event : Event) : void
                                                                                                            + game information(& window : RenderWindow) : void
                                                                                                            + end game(& window : RenderWindow , event : Event) : bool
                                                                                                            + loser game(& window : RenderWindow, event : Event) : void
                      Board
allSquares[8][8] : Square

    rectangle : RectangleShape

+ &get all squares( i : int, j : int ) : Square
                                                                                     Checker
+ draw board(& window : RenderWindow ) : void
                                                         - checker : CircleShape
                                                         - checkerColor : bool
                                                         - select : bool
                                                                                                                                                                Button
                                                         - queen : bool
                                                         - texture : Texture

    button : RectangleShape

                     Square
                                                         - sprite : Sprite
                                                                                                                                              - text : Text
- backlight : bool
                                                                                                                                              + (string BattonText, Vector2f size, int
                                                         + &get checker() : CircleShape
employment : bool
                                                                                                                                              charSize, Color ButtonColor, Color
                                                         + get position() : Vector2f
- checkerColor : bool
                                                                                                                                              TextColor, int border, Color OutLineColor)
                                                         + get x() : float
- square : RectangleShape
```

- checker : CircleShape - checkerColor : bool - select : bool - queen : bool - texture : Texture - sprite : Sprite + &get_checker() : CircleShape + get_position() : Vector2f + get_x() : float + get_y() : float + get_color() : bool + get_select() : bool + get_queen() : bool + set_position(x_positinon : float, y_position : float) : void + set_color(color : Color) : void + select_checker() : void + leave_checker() : void + Checker(float x_position, float y_position, bool color) + draw_checker(RenderWindow &_window) : void + operator = (_checker : Checker) : Checker

+ &get_square() : RectangleShape

+ square_employment(_color : bool) : void

+ set_position(_x : float, _y : float) : void

+ set color(color : Color) : void

+ get_square_employment() : bool

+ get backlight() : bool

+ get employment() : bool

+ on backlight() : void

+ off backlight() : void

+ square_free() : void

+ get checker color() : bool

```
- button : RectangleShape
- text : Text

+ (string BattonText, Vector2f size, int charSize, Color ButtonColor, Color
TextColor, int border, Color OutLineColor)
: Button
+ setFont(Font &font) : void
+ setBackColor(Color color) : void
+ setTextColor(Color color) : void
+ setPosition(Vector2f pos) : void
+ setPositionText(Vector2f pos) : void
+ DrawTo(RenderWindow &window) : void
+ isMouseOver(RenderWindow &window) : bool
```