```
CheckersOnBoard
                             checkers : vector <Checker>
                             board : Board
                             matrixBoard[8][8] : int
                            + &get board() : Board
                            + &get_checker(_i : int) : Checker
                            + get size() : int
                            + start_game() : void
                            + delete checker(): void
                            + CheckersOnBoard()
                            + draw checkers(& window : RenderWindow) : void
                            + delete backlight() : 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
                                                         - queen : bool
                                                         - texture : Texture
                     Square
                                                         - sprite : Sprite
- backlight : bool
                                                         + &get checker() : CircleShape
employment : bool
                                                         + get position() : Vector2f
- checkerColor : bool
                                                         + get x() : float
- square : RectangleShape
                                                         + get v() : float
                                                         + get color() : bool
+ &get_square() : RectangleShape
                                                         + get select() : bool
+ get backlight() : bool
                                                         + get queen() : bool
+ get employment() : bool
```

+ get checker color() : bool

+ square_employment(_color : bool) : void

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

+ set color(color : Color) : void

+ get_square_employment() : bool

+ on backlight() : void

+ off backlight() : void

+ square_free() : void

```
- whoCanMove : bool
- selectIsMade : bool
- choiseChacker : int
- x : float
- y : float
- mausePosition : Vector2i
- checkersOnBoard : Checkers on board
- whoMustEat : vector <int>
+ & get checkers on board() : Checkers on board
+ set_mause_position(&_window : RenderWindow) : 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
```

gameProc

+ make queen() : void + set_position(x_position : 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

```
Button

    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
```