|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | R1. Visualizar un movimiento del tablero de ajedrez. |
| Descripción: | Este método permite visualizar adecuadamente los movimientos realizados por los jugadores en el tablero, haciendo los cambios necesarios en la interfaz gráfica por cada movimiento. |
| Entradas: |  |
| Resultado: | Se ajustó adecuadamente la interfaz gráfica según el movimiento. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | R2. Realizar un movimiento de alguna ficha. |
| Descripción: | Este método es el encargado de mover adecuadamente las fichas en el tablero de ajedrez. |
| Entradas: | String con el movimiento de la ficha. |
| Resultado: | Se movió adecuadamente la ficha en el tablero. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | R3.Rotar el tablero de ajedrez 90 grados a la derecha. |
| Descripción: | Este método es el encargado de modificar la interfaz gráfica, girándola 90 grados a la derecha cada que el usuario lo desee. |
| Entradas: |  |
| Resultado: | La interfaz gráfica del ajedrez roto correctamente. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre: | R4.Rotar el tablero de ajedrez 180 grados |
| Descripción: | Este método es el encargado de modificar la interfaz gráfica, girándola acorde al jugador que tiene el turno. |
| Entradas: |  |
| Resultado: | La interfaz gráfica se giró correctamente. |