



Team → Classe para criar o objeto que representa as equipes

Piece → Peça → guarda a posição no Path e no EndPath

Team Colors → Enum com as cores das times

Tile → Casa do tabuleiro, @Obs: Não considere a casa onde os peões começam como uma Tile apesar das regras mencionarem 'Casa Inicial'

↳ Pode ser do tipo:

{ "c" → Corrim
 { "e" → Entrada
 { "s" → Abrigo (Safe)

Board → "Interface" para criar o tabuleiro fora do pacote "board" e os times