GuiCalcs

+ checkWhiteSymbols(visual : String) : String
+ checkBlackSymbols(visual : String) : String
+ numberToNumber(a : int) : int
+ numberToString(a : int) : String

GuiMain

+ main(args : String[]) : void
+ start(primaryStage : Stage) : void
+ startOptions(primaryStage : Stage) : void
+ startGame(primaryStage : Stage) : void
+ drawBoard(brett : Board) : GridPane
+ aiMove(brett : Board) : void
+ drawTop(brett : Board, primaryStage : Stage) : HBox
+ drawRight(brett : Board) : VBox
+ drawBottom(brett : Board) : HBox
+ drawLeft(brett : Board) : VBox
+ showPossibleMoves(brett : Board, a : int, b : int) : void
+ convertInputToHistorie(a : int, b : int, to : String) : void
+ pawnPromo(brett : Board, to1 : int, to2 : int) : void
+ makeMove(brett : Board, a : int, b : int, to : String) : void
+ drawFeld(brett : Board) : GridPane

Player

+ Player(name : String, color : String)
+ getColor() : String
+ getName() : String

Main

+ main(args : String[]) : void

Board

+ Feld : String
- gameLive : boolean
+ blackCheck : boolean
+ whiteCheck : boolean

+ initializeBoard() : void
+ ConvertMoveInput(board : Board, pos1from : char, pos2from : int) : String
+ checkCheck() : boolean
+ checkField(x : int, y : int, color : String) : boolean
+ checkPossibleMoves() : boolean
+ checkDraw() : boolean

Console

+ input : String

+ open() : void

StartGame

+ convertAndMove(board : Board, console : Console) : void
+ convertAndMoveCheck(board : Board, pos : String, console : Console) : void
+ pawnPromotion(From1 : int, From2 : int, To1 : int, To2 : int) : void
- pawnPromoCheckLast(to1 : int, to2 : int, board : Board) : void
+ PlayerVsAI(color : int) : void
+ PlayerVsPlayer() : void
+ StartGameCommand() : void

AI

- convTurn : String
- min : int
- restoreFrom : Figures
- restoreTo : Figures

+ AI(color : int)
+ checkPossMoves(board : Board, movePos : String, turn : int) : void
+ Calculate(board : Board) : void
+ convertTurn(turn : int) : String
+ calculateValue(board : Board) : int
+ calculateFigure(figure : Figures, color : String) : int
+ DoRndMove(board : Board) : void
+ DoMinMove(board : Board) : void

Figures

type : int
+ pos1 : int
+ pos2 : int
- hasMoved : boolean

+ validMove(board : Board, x : int, y : int) : boolean
+ move(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean
+ move2(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean
+ move22(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean
+ move3(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean
+ move4(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean
+ hasPossibleMove(board : Board, pos1fro : int, pos2from : int, pos1to : int, pos2to : int) : boolean
+ check4(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, posTo : String) : boolean

Zug

+ Zug(figure : Figures, from1 : int, from2 : int, to1 : int, to2 : int)
+ checkCheck(board : Board) : boolean
+ checkCheckCheck(board : Board, num : String) : boolean
+ checkField(board : Board, x : int, y : int, color : int) : boolean
+ checkPossibleMoves(board : Board) : boolean
+ checkPossibleMovesCheck(board : Board, i : int, y : int) : boolean
+ checkDraw(board : Board) : boolean

Bishop

- boardVisual : String
- color : String

+ Bishop(pos1 : int, pos2 : int, color : String)
+ getBoardVisual() : String
+ notNull(board : Board, i : int, k : int) : void
+ checkSame(x : int, y : int, z1 : int, z2 : int) : boolean
+ checkNumb(x : int, y : int, sign1 : int, sign2 : int) : void

Knight

- boardVisual : String
- color : String

+ Knight(pos1 : int, pos2 : int, color : int)
+ getBoardVisual() : String

Rook

- boardVisual : String
- color : String

+ Rook(pos1 : int, pos2 : int, color : String)
+ getBoardVisual() : String

Pawn

- boardVisual : String
- color : String

+ Pawn(pos1 : int, pos2 : int, color : String)
+ getBoardVisual() : String

Queen

- boardVisual : String
- color : String

+ Queen(pos1 : int, pos2 : int, color : String)
+ getBoardVisual() : String

King

- boardVisual : String
- color : String

+ King(pos1 : int, pos2 : int, color : String)
+ getBoardVisual() : String

: Bishop

PlayerVsPlayer : StartGame

: Knight

: Player — : Console — : Board — color : Player

: Figures

: Rook

PlayerVsAI : StartGame

: Pawn

: Queen

: King