Schach Class Diagram 2020/05/25 Player + Player(name : String, color : String) Main + main(String[] args : int) : void Board + Feld : String gameLive : boolean + blackCheck : boolean Console + whiteCheck : boolean + input : String + initializeBoard(): void + ConvertMoveInput(board : Board, pos1from : char, pos2from : int) : String + open(): void + checkCheck() : boolean + checkField(x:int, y:int, color: String): boolean + checkPossibleMoves(): boolean StartGame + checkDraw() : boolean + getAndMakeMove(board : Board) : void + convertAndMove(board : Board, console : Console) : void + pawnPromotion(From1 : int, From2 : int, To1 : int, To2 : int) : void + PlayerVsPlayer() : void + chooseMode(): void + StartGameCommand(): void Figures # type : int + pos1 : int Zug + pos2 : int - hasMoved : boolean + Zug(figure : Figures, from1 : int, from2 : int, to1 : int, to2 : int) + validMove(board : Board, x : int, y : int) : boolean + move(board : Board, pos1from : int, pos2from : int, pos1to : int, pos2to : int) : boolean + hasPossibleMove(board : Board, pos1fro : int, pos2from : int, pos1to : int, pos2to : int) : boolean

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

- boardVisual : String

- color : String

- boardVisual : String

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

color : String

- boardVisual : String

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

- color : String

Bishop

+ Bishop(pos1 : int, pos2 : int, color : String)

- boardVisual : String

- color : String

Knight

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

- boardVisual : String

- color : String

Rook

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

- boardVisual : String

- color : String

Object Diagram 2020/05/08

