



一个ChessGame就是定义游戏的所有规则，包括移动等等。一个Board(棋盘)大概有100个Squire(方格)，每一个Squire(方格)都有一个List<Chess> 用来装这个Squire(方格)上的所有棋子。16架(棋子)飞机停在100+的数组外面。这里将平面的棋盘线性化处理，用一个数组的下标来表示方格的位置。于是大概100个格子要被分为4部分。

关于棋子(飞机)的移动大概有几个部分

- 1.起飞(rule_start)
- 2.跳跃(jump)
- 3.快速通道(fly)
- 4.上述所有的情况都要考虑判断前方是不是有飞机挡路，有的话有几架飞机，飞机的颜色是不是同色，要是只有一架非同色飞机，要crash掉它。否则无法移动。