**Pelilauta – metodit**

Pelilauta() /\*luo uuden pelilaudan

void asetaShakki(boolean Shakki) /\* asettaa ja poistaa shakki-tilanteen

void asetaShakkimatti() /\* asettaa shakkimatin

boolean annaShakki() /\*palauttaa shakki-tilanteen

boolean annaShakkimatti() /\*palauttaa shakkimatti-tilanteen

Nappula annaNappula(int sNo, int sAbc) /\*palauttaa nappulan koordinaattien perusteella

void asetaNappula(Nappula nappula, int sNo, int sAbc) /\* asettaa nappulan laudalle

boolean linnoitusMahdollista(Kuningas kuningas, Torni torni)

/\*tarkastaa voivatko kuningas ja torni linnouttautua

void liiku(Nappula nappula, int sNo, int sAbc) /\*tallentaa nappulan uusien koordinaattien määräämään paikkaan ja poistaa sen alkuperäisestä paikasta. Toteuttaa tarvittaessa myös syönnin. Toteuttaa sotilaan muuttumisen kuningattareksi, jos sotilas pääsee laudan päätyyn.

Int[][] testaaSiirrot(int[][] siirrot, Nappula nappula)

/\*saa parametrina tietylle nappulalle sallitut siirrot ja tarkastaa mitkä näistä siirroista voidaan toteuttaa huomioimalla tilanne pelilaudalla. Palauttaa siirrot matriisina, 1 merkitsee mahdollista siirtoa. Itsemurhaa ei testata tässä metodissa.

Boolean itsemurha(Nappula nappula, int uusiNo, int uusiAbc)

/\* saa parametrinaan nappulan ja sen suunnitellun siirron. Testaa aiheuttaako siirto vastustajalle shakki-tilanteen.

void testaaShakki(boolean vari) /\* saa parametrinaan testattavan kuninkaan värin.Testaa uhataanko kuningasta. Jos kyllä, niin asettaa shakin.

Int annaSijaintiNo(Nappula nappula) /\* palauttaa nappulan numerokoordinaatin

Int annaSijaintiAbc(Nappula nappula) /\* palauttaa nappulan abc-koordinaatin

**Nappula – metodit**

Sotilas(boolean vari), Lahetti(vari), Ratsu(vari), Torni(vari), Kuningatar(vari), Kuningas(vari)

/\*luo nappulan

void asetaElossa(boolean elossa) /\* asetus-metodi (Pelilauta-metodit käyttävät)

boolean annaElossa() /\* palauttaa elossa-arvon

int annaArvo() /\* palauttaa nappulan shakkipeli-arvon (Kuningas 10)

void asetaLiikkunut() /\* asetus-metodi (Pelilauta-metodit käyttävät)

boolean annaLiikkunut() /\* palauttaa liikkunut arvon

int[][] siirrot(Pelilauta lauta) /\* palauttaa nappulalle mahdolliset siirrot. Palautettu matriisi pitää vielä testata Pelilauta-luokassa metodilla testaaSiirrot()

void muutu(Pelilauta lauta) /\* korvaa laudan reunalle päässeen sotilaan Kuningattarella (Pelilauta-luokan liiku()-metodi kutsuu tarvittaessa tätä metodia)