

Proyecto Final: Ajedrez

Creamos una clase abstracta pieza para que esta tuviera las cosas en común que tendrían todas las piezas (como posición y equipo). Después creamos una subclase de la clase pieza por cada pieza que hay en el juego del ajedrez para que cada una pudiera tener sus características propias y en especial para poder especificar el tipo de movimientos que puede hacer cada pieza.

Creamos, además, una clase posición para que cada pieza pudiera tener una posición.

En otro paquete creamos las clases ajedrez, tablero, y escaque de manera que un ajedrez tiene un tablero, un tablero tiene escaques y estos a su vez tienen piezas y un color, en la clase ajedrez van los métodos que marcaran las reglas del juego con las especificaciones de implementación que se pedían en el proyecto.

En seguida se muestra el diagrama de clases final:

