1.- public class Main: tendrá todo para iniciar la partida

va a tener un hashmap con los jugadores, para así controlar que no se repitan.

llamada a funciones de la clase tablero. Se implementará para controlar el juego, jugadores, etc.

2.- public class Player: tendrá los datos necesarios para el jugador (nombre, id, WR, win, lose, draw, etc). Se implementará para tener jugadores y que sea más inmersivo.

3.- public class Game: tendrá funciones para empezar la partida (elegir jugadores asignándoles su color de manera aleatoria y sus respectivas piezas en formato Arraylist<Piece>piece, comenzarPartida), además de atributos como turno. Se implementará por que en el ajedrez se puede jugar y cada juego es único, teniendo una serie de reglas como la asignación de tiempo para cada jugador, la cantidad de turnos, etc.

4.- public class Board: tendrá una matriz de tamaño 8x8 para el tablero. Se implementará por que en el ajedrez se cuenta con un tablero 8x8 en donde cada tablero cuenta con un patrón de color que se repite y alterna en cada fila y columna (negro-blanco-negro-blanco-...-blanco).

5.- public interface Movement: tendrá funciones como movement, transform, eat. Se usará porque en el ajedrez las piezas tienen movimientos concretos, comen de manera distinta y pueden transformarse en maneras distintas, además de que cada tipo de pieza tiene comportamientos únicos.

6.- public enum Color: tendrá si es black or white. Se usará por que en el ajedrez clásico existen dos tipos de colores, blanco y negro.

7.- public abstract class Piece implement Movement: tendrá el color de la pieza y su posición(Arraylist de tamaño 2). Se usará por que en el ajedrez existen piezas con la que las personas juegan a dicho juego y además por que las piezas tienen elementos en común.

8.- public class King extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene un rey por jugador.

9.- public class Queen extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene una reina por jugador.

10.- public class Bishop extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene dos alfiles por jugador.

11.- public class Knight extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene dos caballos por jugador.

12.- public class Rook extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene dos torres por jugador.

13.- public class Pawn extends Piece: contendrá todo lo de Piece y Movement; se usará por qué el ajedrez tiene ocho peones por jugador.