

# Class Order

java.lang.Object  
Order

```
public class Order
extends java.lang.Object
```

### Constructor Summary

#### Constructors

Constructor and Description
<code>Order()</code>

### Method Summary

All Methods	Static Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method and Description	
static int	<code>findPiece</code> (java.util.ArrayList<Piece> chessman, java.lang.String fx)	Método que procura a posição da peça dentro do ArrayList retorna valor inteiro da posição correspondente.
static java.lang.String	<code>getMove</code> (Board board)	Método que busca posição com parâmetro de classe e texto pré definido "Qual a posição da peça?"
static java.lang.String	<code>getMove</code> (Board board, java.util.ArrayList<Piece> chessman, java.lang.String msg, boolean empty)	Método que solicita nova posição Parâmetros: Classe Board (tabuleiro para validação da posição), String msg (mensagem a ser exibida durante a solicitação), Boolean empty (apenas retorna posição vazia se empty = true, do contrário apenas retorna posição ocupada)
static boolean	<code>isEmpty</code> (Board board, java.lang.String i)	Método que verifica se a posição está vazia.
static boolean	<code>isPiece</code> (Piece chessman, java.lang.String fx)	Método que compara a classe peça com posição fx retorna true se a peça for da posição indicada.
static boolean	<code>isTeam</code> (java.util.ArrayList<Piece> chessman, java.lang.String fx)	Método que compara a posição com peças do time retorna true se a peça for do time indicado.

```
static void
```

```
move(Board board, Piece chessman,  
java.lang.String i, int compatibility)
```

Método que move altera a classe peça e atualiza o tabuleiro;  
Parâmetros: Classe Piece (objeto que recebe nova posição), Classe Board (tabuleiro que receberá nova posição e limpará anterior), String i (String contendo a nova cordenada).

```
static int
```

```
positionX(java.lang.String i)
```

Método que procura procura poPiecePiecesição X.

```
static int
```

```
positionY(java.lang.String i)
```

Método que procura procura posição Y.

## Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

## Constructor Detail

### Order

```
public Order()
```

## Method Detail

### findPiece

```
public static int findPiece(java.util.ArrayList<Piece> chessman,  
java.lang.String fx)
```

Método que procura a posição da peça dentro do ArrayList retorna valor inteiro da posição correspondente.

### getMove

```
public static java.lang.String getMove(Board board)
```

Método que busca posição com parâmetro de classe e texto pré definido "Qual a posição da peça? "

### getMove

```
public static java.lang.String getMove(Board board,  
java.util.ArrayList<Piece> chessman,  
java.lang.String msg,  
boolean empty)
```

Método que solicita nova posição Parâmetros: Classe Board (tabuleiro para validação da posição), String msg (mensagem a ser exibida durante a solicitação), Boolean empty (apenas retorna posição vazia se empty = true, do contrário apenas retorna posição ocupada)

#### **isEmpty**

```
public static boolean isEmpty(Board board,  
                               java.lang.String i)
```

Método que verifica se a posição está vazia. retorna true se a posição estiver vazia. Parâmetros: (ignoreCase) Classe Board (tabuleiro para validação da posição), String i (String no formato FunçãoLetraNúmero (Function,y,x))

#### **isPiece**

```
public static boolean isPiece(Piece chessman,  
                               java.lang.String fx)
```

Método que compara a classe peça com posição fx retorna true se a peça for da posição indicada.

#### **isTeam**

```
public static boolean isTeam(java.util.ArrayList<Piece> chessman,  
                              java.lang.String fx)
```

Método que compara a posição com peças do time retorna true se a peça for do time indicado.

#### **move**

```
public static void move(Board board,  
                        Piece chessman,  
                        java.lang.String i,  
                        int compatibility)
```

Método que move altera a classe peça e atualiza o tabuleiro; Parâmetros: Classe Piece (objeto que recebe nova posição), Classe Board (tabuleiro que receberá nova posição e limpará anterior), String i (String contendo a nova coordenada. String no formato FunçãoLetraNúmero (Function,y,x))

#### **positionX**

```
public static int positionX(java.lang.String i)
```

Método que procura procura poPiecePiecesição X. retorna inteiro com a posição X. Parâmetros: (ignoreCase) String i (String no formato FunçãoLetraNúmero (Function,y,x))

#### **positionY**

```
public static int positionY(java.lang.String i)
```

Método que procura procura posição Y. retorna inteiro com a posição Y. Parâmetros: (ignoreCase) String i (String no formato FunçãoLetraNúmero (Function,y,x))