Окна и взаимодействия между ними:

**class Chess** (стартовое окно) # название Chess для основного игрового цикла

*def \_\_init\_\_():*

*создание окна, лого, кнопка запуска игры, кнопка выхода из игры.*

*def start():*

*запуск игры, переход в* **Menu**

*def exit():*

*выход из игры*

**class Menu** (стартовое меню)

*def \_\_init\_\_():*

*создание окна, лого, имена, кнопки: начало игры, рейтинг, выход, вернутся на стартовый экран, выбор игры(960, классика).*

*def start\_game():*

*запуск непосредственно, переход в* **Game**

*def change\_game():*

*изменение игры (960/ классика)*

*def change\_names():*

*изменение/задание имен*

*def rating():*

*переход в окно* **Rating** *для просмотра рейтинга*

*def exit():*

*выход из игры*

*def back():*

*переход в окно* **Chess**

**class Rating** (окно с рейтингом)

*def \_\_init\_\_():*

*создание окна, вывод таблицы результатов, кнопка для возврата*

*def back():*

*переход в окно* **Menu**

**class Game** (окно непосредственно игры)

*def \_\_init\_\_():*

*создание поля класса* ***Board***

*def render():*

*отображение поля*

*def opponent():*

*возвращает цвет противника*

*def check\_mat():*

*проверка на мат*

*def main():*

*основная ф-ия игры*

*def finish():*

*переход на финальное окно Finish*

**class Finish: (финальное окно)**

*def \_\_init\_\_():*

*создание окна, лого, кнопка выхода в меню, кнопка выхода из игры.*

*def back():*

*запуск игры, переход в* **Menu**

*def exit():*

*выход из игры*

Rating

Game

Menu

Chess

Finish

Классы для реализации шахмат:

**Class Board: (доска)**

*def \_\_init\_\_():*

*создание поля и нужных переменных*

*def currren\_player\_color():*

*текущий цвет*

*def is\_under\_attack():*

*проверка на поле под боем*

*def cell():*

*узнать фигуру на клетке для вывода на экран*

*def get\_piece():*

*подвинуть фигуру*

**Class Rook: (ладья)**

*def \_\_init\_\_():*

*задать цвет*

*def get\_color():*

*узнать цвет*

*def can\_move():*

*проверить, можно ли походить в данную клетку*

*def can\_attack():*

*проверить, можно ли побить данную клетку*

**Class Queen: (Ферзь)**

*def \_\_init\_\_():*

*задать цвет*

*def get\_color():*

*узнать цвет*

*def can\_move():*

*проверить, можно ли походить в данную клетку*

*def can\_attack():*

*проверить, можно ли побить данную клетку*

**Class Pawn: (Пешка)**

*def \_\_init\_\_():*

*задать цвет*

*def get\_color():*

*узнать цвет*

*def can\_move():*

*проверить, можно ли походить в данную клетку*

*def can\_attack():*

*проверить, можно ли побить данную клетку*

**Class Knight: (Конь)**

*def \_\_init\_\_():*

*задать цвет*

*def get\_color():*

*узнать цвет*

*def can\_move():*

*проверить, можно ли походить в данную клетку*

*def can\_attack():*

*проверить, можно ли побить данную клетку*

**Class Bishop: (Слон)**

*def \_\_init\_\_():*

*задать цвет*

*def get\_color():*

*узнать цвет*

*def can\_move():*

*проверить, можно ли походить в данную клетку*

*def can\_attack():*

*проверить, можно ли побить данную клетку*