Fases

Imprescindible:

1. Implementar tablero y piezas.
2. Implementar el movimiento de las piezas de peón. Las blancas avanzan hacia delante y las negras hacia atrás. La presencia de piezas bloquea el movimiento.
3. Implementar el movimiento del resto de las piezas.
4. Implementar la acción de comer piezas enemigas.
5. Implementar tabla de puntuación de las piezas.
6. Movimiento del enroque.
7. Condición de victoria. Transición al menú principal al comer al rey.

Completar motor gráfico:

1. Añadir gestor de sonido y sonidos para el movimiento de las piezas y el ataque.
2. Usar la librería de Tiled para el tablero.
3. Gráficos pixel art.
4. Manejar texturas en un Atlas.
5. Insertar fuente propia.
6. Sistema de mensajes tipo pila.
7. Guardar/Cargar partida.