Fases

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. Añadir gestor de sonido y sonidos para el movimiento de las piezas y el ataque.