



Challenge Classes voor een Schaakspel

FHICT

Ideaal als je dit op een whiteboard kunt doen waar je met een groepje mensen bij gaat staan. Praat er over welke *classes* je nodig denkt te hebben als je een **Schaakspel** gaat programmeren. Probeer **samen** tot een goed eindresultaat te komen.

Als je alle *classes* hebt bedacht, bedenk *dán* hoe je die classes precies zou noemen: schrijf die namen op. Denk er aan dat ook de *huidige toestand* van het spel in objecten opgeslagen moet zijn.

Probeer er ook aan te denken dat schakers

Let bij deze challenge op het volgende:

- Een *class name* begint met een hoofdletter!
- Als een *object* van deze *class* 1 voorwerp voorstelt, gebruik dan een *enkelvoud* als naam (dus *Student*, *Monster*, of *Pion*).
- In een samengestelde naam begint elk nieuw woord met een *hoofdletter* (dus *KameelBult*, *StudentResultaat*, *SchaakBord*).

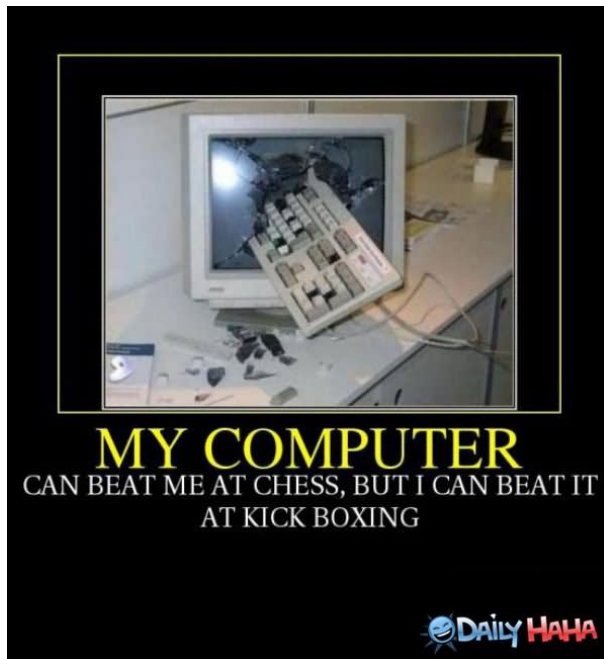


Figure 1.1 chess