

**9784/2 – Programação Orientada a Objetos**  
**Profa. Lilian Passos Scatalon**

**Projeto Xadrez (Parte 3)**  
**Interface Gráfica**

Elabore a versão inicial da interface gráfica para o jogo de xadrez.

Determine os componentes GUI adequados para representar as casas do tabuleiro. Mostre a configuração inicial do tabuleiro por meio da interface criada. Configure o tratamento de eventos de modo a selecionar as casas de início e fim de um movimento.

Ao incluir as classes dos componentes de interface, organize a arquitetura do sistema de acordo com o padrão MVC.