체스 게임 수정본

1. 게임매니저,체스매니저,체스,체스판을 만든다.
2. 체스 클래스에서는 체스말들을 자식클래스로 만들고 버추얼로 움직임,움직임을 체크하는함수 체크메이트,체크메이트를체크하는 함수를 만들었고 초기저장값과 그리기를 만들었습니다.
3. 체스매니저는 체스클래스를 벡터로 담고있고 이동하는말은 임시벡터에 따로 넣어서 비교를 하며 움직임 체크와 임시벡터에있는 움직이는말이 체크메이트를 할 수 있는 상태인지 확인을 합니다.
4. 게임매니저는 싱글톤으로 설정하였고 게임매니저에서는 체스판클래스를 들고와서 그리고 체스매니저를 배열로 하여 흑과 백으로 나누었고 움직임을 검사를 할때에 체스판과 마우스가 충돌을 하고 그판에 팀이 있는지 없는지 검사한뒤에 movecheck로 가는길 사이에 아군이나 적군이 있으면 건너지 못하게 한뒤 사이에 아군적군이 없으면 움직이고 움직였으면 폰일경우 프로모션 할 수 있는지 검사를하고 만약 적군을 먹었으면 적군을 삭제를 하고 움직인말의 다음 범위안에 적군왕이 있으면 체크메이트 표시를 한 후 흑 과 백이 교체가 됩니다.