1

2

**Новая игра**:

1. Создание модального окна, в котором пользователь, выбирает какую игру запустить («Новая игра» или «Загрузить сохраненную»).

**Превращение пешки**:

1. Создается модальное окно, в котором пользователь, выбирает из 4 фигур (ферзь, ладья, слон и конь) на замену пешки.

**Проверка на шах**:

1. После каждого хода, выполняется проверка на шах королям и результат записывается в LocalStorage (True or False). Если уже значение было True и шах остался, тогда ход отменяется.
2. Если шах королю, то его ячейка мигает.

**Рокировка**:

**Взятие на проходе**:

**Шахматная доска**:

1. Новая игра (создание 32 фигур, расположив их по стартовым позициям на доске).
2. Загрузка игры из LocalStorage (создание 32 фигур, расположив их по позициям из LocalStorage ).
3. Ход фигур в пустые клетки
4. Взятие фигур противника

5

4

**Сохранение ходов**:

1. Вывод каждого хода в текстовом формате в DOM блоке «История».
2. Каждая запись в блоке «История» кликабельна. При клике, все фигуры возвращаются на позиции, которые они занимали после выбранного хода.
3. Запись каждого хода в LocalStorage

5

4

***События:***

1. *Новая игра*
2. *Загрузка игры*
3. *Пешка дошла до конца доски*
4. *Походил игрок*
5. *Возврат хода*

3