interfaz

### InterfazAjedrez

- panTablero : PanelTablero - panBotones : PanelOpciones

- tablero : Tablero

- t : int

+ InterfazAjedrez()

+ mensaje(): void

+ cambioTurno(): void

+ rotarTablero(): void

+ darColorCasilla() : String[][]

+ darFichas() :Ficha[][]

+ mover(String movi) : void

+ rotarTableroTurnos(): void

+ getBooleanTurno(): boolean

+ main(String[] args) : void

# **PanelOpciones**

+ ROTAR = "ROTAR" : String

+ VOLVER A ROTAR = "VROTAR" : String

+ JUGAR = "JUGAR" : String

- btRotar : JButton

- btRotarInverso : JButton

- btJugar : JButton

- labMov : JLabel

txtMovimientos : JTextField

- interfaz : InterfazAjedrez

+ PanelOpciones(InterfazAjedrez interfaz)

+ actionPerformed(ActionEvent evento): void

+ rotar(): void

#### **PanelTablero**

torre\_negra : Imagelcon

- torre\_blanca : Imagelcon

caballo\_negro : Imagelcon

caballo blanco: Imagelcon

- alfil\_negro : Imagelcon

· alfil\_blanco : Imagelcon

dama\_negra : Imagelcon

dama blanca : Imagelcon

rey\_negro : Imagelcon

rev blanco: Imagelcon

peon\_negro: Imagelcon peon\_blanco : Imagelcon

botones : JButton[][]

botonesString: String[][]

· numeros : JLabel[]

· letras : JLabel[]

tablero: JPanel

panelNumeros: JPanel

panelLetras : JPanel

· mover : boolean

· interfaz : InterfazAjedrez

· num : int

+ PanelTablero(InterfazAjedrez interfaz)

+ crearTablero(): void

+ crearNumeros(): void

+ crearLetras(): void

+ cambiarColorCasillas(int f, int c): void

+ cambiarColorCasillasPeon(int f, int c): void

+ cambiarColorCasillasCaballo(int f, int c) : void

+ cambiarColorCasillasRey(int f, int c): void

+ cambiarColorCasillasTorre(int f, int c) : void

+ cambiarColorCasillasAlfil(int f, int c): void

+ cambiarColorCasillasReina(int f, int c): void

+ actionPerformed(ActionEvent evento) : void

aiedrez

## **Tablero**

colorCasilla : String[][]

- fichas : Ficha[][]

- a : int

modelo

- numeroTurno : int - amovido : boolean

+ Tablero()

+crearMatriz(): void

+ getColorCasilla() : String[][]

+ rotarTablero(): void

+ setFichas(Ficha[][] fichas) : void

+ getFichas() : Ficha[][]

+ darMovimientos(String movimientos): void

+ getBooleanTurno(): boolean

+ cambiarNumeroTurno(): void

+ getAmovido(): void

+ moverFichas(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void

+ moverPeon(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void

+ moverCaballo(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void

+ moverRev(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal): void

+ moverTorre(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void

+ moverAlfil(int numeroInicial, int letraInicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void + moverReina(int numerolnicial, int letralnicial, int numeroFinal, int letraFinal) : void

> 0..36 fichas

#### **Fichas**

posicionX: int posicionY: int

color : String

tipo: String

numeroMovimientos: int

+ Ficha(int posicionX, int posicionY, String color, String tipo)

+ getPosicionX(): int

+ setPosicionX(int posicionX) : void

+ getPosicionY(): int

+ setPosicionY(int posicionY): void

+ getColor() : String

+ setColor(String color): void

+ getTipo() : String

+ setTipo(String tipo) : void

+ getNumeroMovimientos(): int

+ setNumeroMovimientos(int numeroMovimientos): void