

Tablero
private: Fichas tablero[8][8]; int xBlanco; int yBlanco; int xNegro; int yNegro;
public: Tablero(); ~Tablero(); void setXnegro(int xnegro); int getXnegro(); void setYnegro(int ynegro); int getYnegro(); void setXblanco(int xblanco); int getXblanco(); void setYblanco(int yblanco); int getYblanco(); void impTablero(); bool veriMov(string mov); bool validarMovimiento(string mov, int jugador); bool validarMovimiento(int xIni, int yIni, int xFin, int yFin, int jugador); void moverFicha(string mov); void moverFicha(int xIni, int yIni, int xFin, int yFin); void devolverFicha(string mov); void devolverFicha(int xFin, int yFin, int xIni, int yIni); bool estoyEnJaque(int jugadorA, int opci); bool estoyEnJaqueMate(int jugadorA); bool interponerEnJaque(char tipoF, int yIni, int xIni, int jugadorA); bool reyPuedeMover(int jugadorA); void jugar();

Fichas
private: int id; char idChar; string unicode; string nombre; int jugador;
public: Fichas(); Fichas(char idChar, string unicode, string nombre, int jugador); ~Fichas(); void setId(int id); int getId(); void setIdChar(char idChar); char getIdChar(); void setUnicode(string unicode); string getUnicode(); void setNombre(string nombre); string getNombre(); void setJugador(int jugador); int getJugador();