Теперь необходимо перейти к написанию самой игры, непосредственно так, как это я и собирался сделать.

Я внёс в код немало правок, исправляющих те или иные ошибки кода, а также создал FEN, чтобы получать позицию.

Теперь мне нужно создать генератор случайных ходов. С этим возникли некоторые проблемы.

Я заложил работу так, что все возможные ходы складываются в массив, имеющий структуру [[x\_фигуры, у\_фигуры, х\_хода\_фигуры, у\_хода\_фигуры, …]…]

Таким образом выбирать мне придётся случайным образом сначала массив из массива, а затем в самом массиве выбирать нужные значения случайным образом. При этом в массиве массива мне нужны значения от двух и чётные, поскольку нечётные значения представляют собой координаты y.

Таким образом для первого условия pos1 = randint(0, len(white\_moves) – 1)

А вот для второго условия нижняя граница - 2.

Граница верхнего условия – len(white\_moves) – 1, при этом мы хотим, чтобы нам выпадали чётные числа, значит надо сделать randint(2, len(white\_moves[pos1]) - 1)//2 \* 2

Отлично. Теперь напишем, что будет, если шах. Также не стоит забывать, что если в текущей позиции нет шаха, он может возникнуть после хода, поэтому надо проверить, что шаха нет. Но для начала напишем программу, которая будет показывать, какие ходы мы можем сделать, чтобы закрыться от шаха.