Test 35 работает!!! Это значит, что система работает и все взятия, кроме взятий королём можно теперь делать.

Мне в голову пришла идея всё же сделать значение цвета 0 или 1. Так можно будет гораздо сократить код, упростить его.

Много идей также есть и по остальным частям. Пока что я записал их на бумажку.

Пока что я не реализовал взятия, поэтому мне хорошо бы переписать код.

Взятия реализованы. Я упростил цвета до 0 и 1, где 1 – белый цвет. 0 – чёрный цвет. Если разность по модулю между self.color и Board[x][y].color равна единице, то можно осуществить взятия. Теперь необходимо будет работать с королём. А это означает необходимость перебирать ходы противника, чтобы понять, что можно делать рокировку или брать фигуру.

Как, например, можно понять, что фигура защищена? Просто убрать её! И если поле, на котором она стояла, пробивает какая-либо другая фигура соперника, то нужная фигура защищена и мы возвращаем фигуру на доску. Иначе же можно бить, записываем ход и возвращаем фигуру.

С рокировкой примерно так же. Поля, через которые нельзя ходить, будут присутствовать в массиве с ходами. Единственное с рокировкой останется – ходы королём и ладьями. Но для них можно создать особые атрибуты в классах и если эти фигуры ходили, то присвоить значение 1 и проверять значение перед рокировкой.