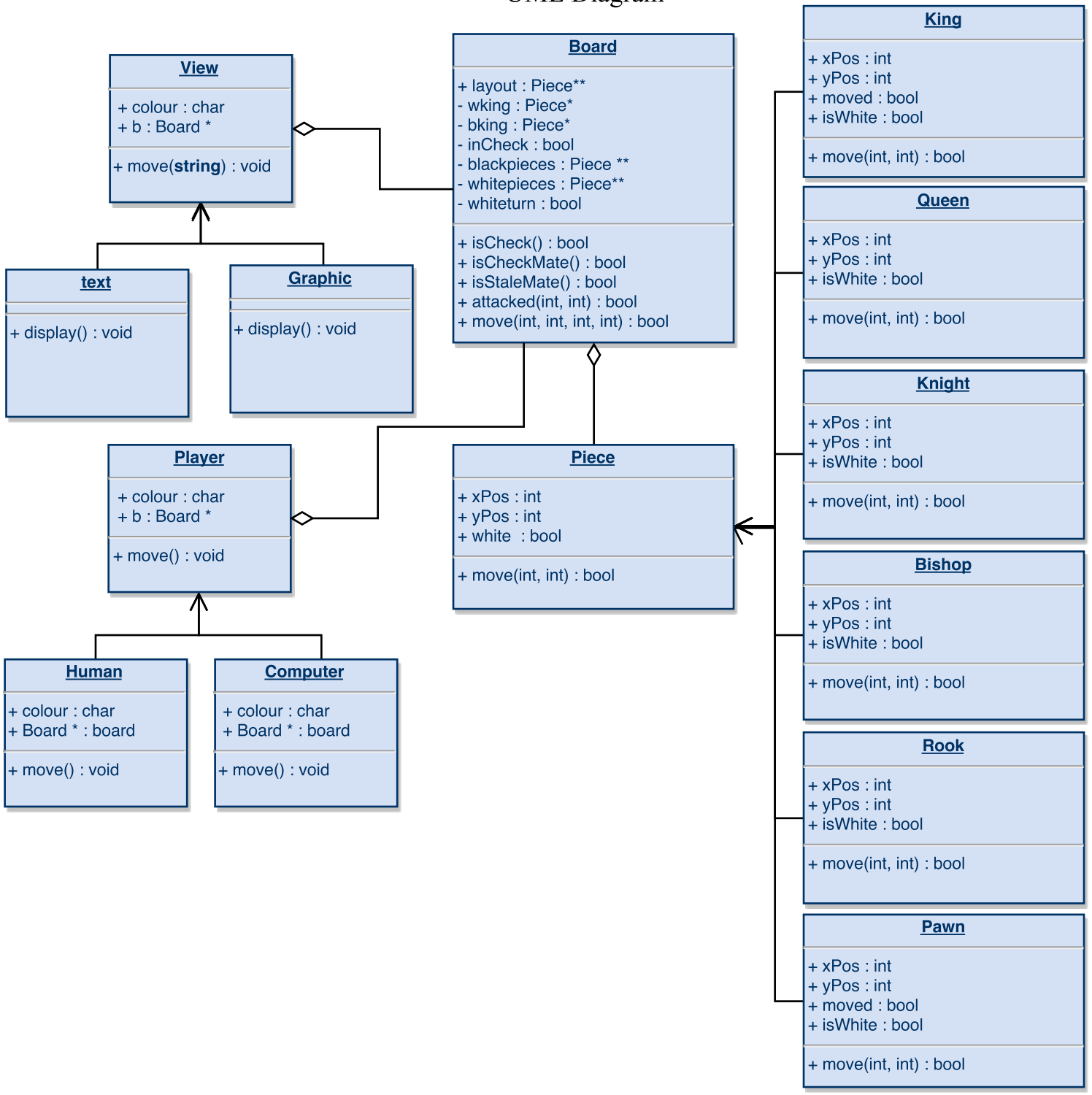
UML Diagram


View
+ colour : char
+ b : Board *
+ move(string) : void
Board
+ layout : Piece**
- wking : Piece*
- bking : Piece*
- inCheck : bool
- blackpieces : Piece **
- whitepieces : Piece**
- whiteturn : bool
+ isCheck() : bool
+ isCheckMate() : bool
+ isStaleMate() : bool
+ attacked(int, int) : bool
+ move(int, int, int, int) : bool
King
+ xPos : int
+ yPos : int
+ moved : bool
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
Queen
+ xPos : int
+ yPos : int
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
Knight
+ xPos : int
+ yPos : int
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
Bishop
+ xPos : int
+ yPos : int
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
Rook
+ xPos : int
+ yPos : int
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
Pawn
+ xPos : int
+ yPos : int
+ moved : bool
+ isWhite : bool
+ move(int, int) : bool
text
+ display() : void
Graphic
+ display() : void
Player
+ colour : char
+ b : Board *
+ move() : void
Piece
+ xPos : int
+ yPos : int
+ white : bool
+ move(int, int) : bool
Human
+ colour : char
+ Board * : board
+ move() : void
Computer
+ colour : char
+ Board * : board
+ move() : void