

-canditate_Move_Coordinates : int[]
+King(piecePosition : int, alliance :
Alliance)

-canditate_Move_Coordinates :
Set<Integer>
+Pawn(piecePosition : int, alliance :
Alliance)

-canditate_Move_Coordinates : int[]
+Bishop(piecePosition : int, alliance :

-canditate_Move_Coordinates : int[]
+Rook(piecePosition : int, alliance :
Alliance)