

کلاس Piece :

آبجکتهای این کلاس، هر کدام یکی از مهره‌های بازی را نشان می‌دهند که دارای:

- نام (pieceName)
 - رنگ (color)
 - موقعیت (row, col)
- هستند.

کلاس Cell :

آبجکتهای این کلاس، هر کدام یکی از خانه‌های صفحه بازی را نشان می‌دهند که دارای:

- موقعیت (row, col)
 - مهره‌ای که در آن خانه قرار دارد (piece)
- هستند.

کلاس Board :

آبجکتهای این کلاس، یک صفحه بازی را نشان می‌دهند که دارای یک آرایه دو بعدی از cellها هستند.

کلاس GameManager :

این کلاس بازی را اجرا می‌کند که دارای property های زیر

است:

- board: صفحه بازی را نشان می‌دهد.
- isSelected: نشان می‌دهد که آیا خانه‌ای انتخاب شده است یا نه.
- done: نشان می‌دهد که آیا بعد از انتخاب شدن یک خانه حرکتی انجام شده است یا نه.
- selected: خانه‌ی انتخاب شده را نشان می‌دهد.
- available_cells: لیستی از خانه‌هایی است که مهره‌ی انتخاب شده می‌تواند برود.
- currentTurn: نوبت بازی را نشان می‌دهد.
- removed_pieces, rp: مهره‌های خارج شده از بازی را نشان می‌دهند.
- WhiteKing: شاه سفید را نشان می‌دهد.
- BlackKing: شاه مشکی را نشان می‌دهد.
- finished: نشان می‌دهد که آیا بازی تمام شده است یا نه.
- WhithoutCapture: تعداد دفعاتی که بازی بدون زدن مهره‌ای انجام شده است را نشان می‌دهد.
- game: فایلی است که اطلاعات بازی در آن ذخیره می‌شود.

متدها :

- **setPieces**: در ابتدای بازی هر مهره را در جای خود می‌گذارد.
- **validMoves**: حرکات معتبر مهره انتخاب شده را در لیست مورد نظر ذخیره می‌کند.
- **clicked**: این متد وقتی روی خانه‌ای کلیک می‌شود صدا زده می‌شود. اگر قبل از آن خانه‌ای انتخاب نشده باشد آن خانه را (در صورتی که مهره‌ای داشته باشد) انتخاب می‌کند در غیر این صورت اگر آن خانه جزو حرکات معتبر مهره امتخاب شده باشد آن را جابجا می‌کند.
- **moves**: خانه‌هایی که مهره انتخاب شده می‌تواند در جهت مشخص شده برود را در لیست مورد نظر ذخیره می‌کند.
- **validMove**: اگر خانه انتخاب شده خالی باشد آن را به لیست خانه‌های در دسترس اضافه می‌کند.
- **isValidMove**: این متد مشخص می‌کند که آیا خانه مشخص شده در لیست حرکات معتبر وجود دارد یا نه.
- **isInBoard**: این متد مشخص می‌کند که آیا خانه‌ای با موقعیت داده شده در صفحه بازی وجود دارد یا نه.

- **move**: اگر موقعیت داده شده جزو حرکات معتبر مهره انتخاب شده باشد، این متد آن مهره را جابجا می‌کند.
- **set**: این متد مهره‌های بازی را بر اساس آرایه‌ی خانه‌های صفحه بازی، نشان می‌دهد.
- **Check**: این متد مشخص می‌کند که آیا بازیکن داده شده کیش شده است یا نه.
- **CheckMate**: این متد مشخص می‌کند که آیا بازیکن داده شده کیش و مات شده است یا نه.
- **isEndOfBoard**: مشخص می‌کند که آیا سرباز رنگ داده شده به انتهای مقابل خود رسیده است یا نه.
- **hasValidMove**: نشان می‌دهد که آیا بازیکنی که نوبت اوست حرکت معتبری دارد یا نه.
- **Save**: اطلاعات بازی را در فایل انتخاب شده ذخیره می‌کند.
- **Load**: اطلاعات ذخیره شده در فایل انتخاب شده را، لود می‌کند.
- **NewGame**: یک بازی جدید را شروع می‌کند.
- **Draw**: این متد نشان می‌دهد که آیا در بازی تنها دو مهره (که قطعا شاه هستند) باقی مانده است یا نه.