

```

public class Checkers {
    /*
     * Constructor.
     * @param size Tamaño del tablero.
     * @throws CheckersException VALUE_OUT_OF_LIMITS Si el valor es menor a cuatro.
     */
    public Checkers(int size) throws CheckersException{
    }

    /**
     * Mueve una ficha del jugador actual en la direccion indicada
     * @param fila Entero que indica la fila del tablero. [1 .. tamaño del tablero]
     * @param columna Entero que indica la columna del tablero.[1 .. tamaño del tablero]
     * @param direction Indica la direccion a la que se quiere mover la ficha ["NE","NW","SE","SW"]
     * @return Retorna si el jugador gana la partida.
     * @throws CheckersException MOVE_NOT_VALID Si el movimiento a realizar por la ficha no es
    válido.
     *
     * VALUE_OUT_OF_LIMITS Si el numero ingresado es mayor al tamaño del
    tablero o un numero negativo.
     *
     * NO_MOVE no hay movimiento posible
     */
    public boolean move(int row, int column, String direction) throws CheckersException{
        return false;
    }

    /**
     * Mueve una ficha del jugador actual automaticamente
     * @return Retorna si el jugador gana la partida.
     * @throws CheckersException NO_MOVE no hay movimiento posible.
     */
    public boolean move() throws CheckersException{
        return false;
    }

    /**
     * Retorna la información de la partida
     * @return La informacion de la partida.
     */
    public char[][] consult() {
        return null;
    }

    /**
     * Consulta el numero de movimientos realizados por cada jugador
     * @return El numero de movimientos que ha realizado cada jugador. Primero el jugador y luego la
    maquina.
     */
    public int[] consultMoves(){
        return null;
    }

    /**
     * Consulta las fichas comidas por cada jugador
     * @return El numero de fichas que han sido comidas por cada jugador. Primero el jugador y luego
    la maquina.
     */
    public int[] eatenTokens(){
        return null;
    }
}

```