

```

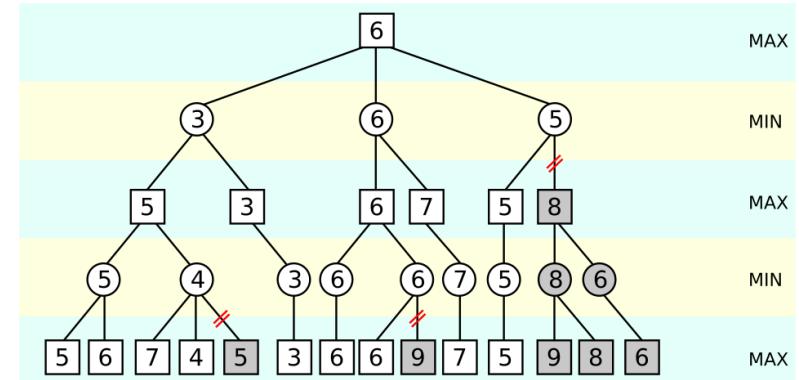
Project/
  main.py           # Entry Point, startet GameController / GUI
  game_controller.py # High-Level Spielsteuerung (Player, Engine, GUI)
  board.py          # Board Klasse + MoveStack + UpdateDict

  pieces.py
    |- piece        # Basisklasse Piece
    |- pawn         # Unterklasse Pawn
    |- rook         # Unterklasse Rook
    |- knight       # Unterklasse Knight
    |- bishop       # Unterklasse Bishop
    |- queen        # Unterklasse Queen
    |- king         # Unterklasse King

  engine/
    |- alpha_beta.py # Alpha-Beta Engine + Bewertungsfunktion + Move Ordering
  utils/
    |- hash_utils.py # Hashing / Transposition Table Helper
    |- evaluation.py # Bewertungslogik für Board
    |- move_ordering.py # Heuristiken für Move Ordering
  tests/
    |- test_pieces.py # Unit Tests für Piece-Methoden
    |- test_board.py  # Unit Tests für Board / MoveStack
    |- test_engine.py # Unit Tests für Alpha-Beta & Evaluation
  gui/
    |- pngs          # Enthält die Grafiken, für die GUI
    |- kivy_main.py   # Kivy GUI für Spielerinteraktion

```

Theoretische Strukturskizze des Programmes



<https://de.wikipedia.org/wiki/Alpha-Beta-Suche>



<https://cf1b.chesstempo.com/images/playing-screenshot.vers1.webp>