
Algorithm Representar o tabuleiro de xadrez

Input: Vazio**Output:** 0 se não ocorrer falhas de execução

```
1: function START
2:   printf "Xadrez"
3:   printf "Legenda"                                ▷ Notação Algébrica das peças
4:     Letra que representa a peça - nome da peça      ▷ Para P, R, N, B, K, Q
5:   printf "Letras Maiusculas - pretas"
6:   printf "Letras Minusculas - brancas"
7:
8: struct chessboard                                ▷ Define a variável que representa o tabuleiro
9:   line1[35]                                       ▷ Todos os campos da struct são do tipo char
10:  lines[32][36]
11:  line30[35]
12:  line31[35]
13:
14: function SETUP(game)  ▷ Armazena na struct chessboard "game" o tabuleiro por completo
15:   game.line1 ← coordenada superior das colunas no tabuleiro      ▷ Linha fixa
16:   game.line30 ← borda inferior do tabuleiro                      ▷ Linha fixa
17:   game.line31 ← coordenada inferior das colunas no tabuleiro     ▷ Linha fixa
18:   game.lines ← 8 blocos de 4 linhas, em que a 3ª linha de cada bloco contém a legenda para
    as linhas, lateralmente                                          ▷ Linhas variáveis
19:     Bloco: 1 linha de borda superior e 3 linhas que compõem a casa
20:   game ← peças brancas, peças negras                            ▷ Distribuição no meio das casas
21:
22: function VIEWBOARD(game)                                ▷ Dispõe o tabuleiro atual na tela
23:   printf game.line1, game.lines, game.line30, game.line31
24:
25: function MAIN
26:   start
27:   struct chessboard game
28:   game ← setup(game)
29:   viewboard(game)
30:   return 0
```
