**Cosas que faltan por hacer ajedrez básico**

**1. Métodos de dibujo (Pelearse con la freeglut, dibujado de piezas y tablero) (Moni) [Tablero llama a las dibuja de las piezas]**

**2. Pulir imágenes, para que estén bien encuadradas (Javier)**

**2.5. Métodos para interactuar con el tablero (Javier)**

**3. Sistema de coordenadas bien puesto (Moni)**

**4. Casilla.h (para guardar y definir posiciones) (Valeria)**

**5. *Pieza caballo (Rosa)***

**6. Enroque {rey y torre} (Rosa)**

**7. Comer al paso {solo peón} (Rosa)**

**8. Posición inicial de cada ficha (Rosa)**

**Para cuando este hecho lo anterior**

**Turnos**

**Timer**

**Regla especial de tablas por movs repetidos**

**Jaque {Rey y otra pieza}**

**Mate {Rey otras piezas}**

**Rey ahogado {Rey y otras}**

**Promoción del peón {peón}**

**Cosas por hacer del faerie**

Piezas faerie

Tienda

Movs especiales

Lista de los movs que hacen

COMENTARIOS:

Para nada tengo la razón en nada, esto es para debatir o enterarnos de los porqués de las cosas. Los numero para que sepamos de qué estamos hablando cada vez

A llevar a acuerdo

1. En Tablero no sería conveniente tener un destructor también? Para cuando empiece un nuevo juego

2. Tendría lógica además de turnos hacer como rondas?

3. Vamos a inicializar las piezas desde los constructores o desde un método concreto para cada pieza?

4. En Rey sí hay una función Dibuja y no en peón, por ejemplo. Sería guay decidir si el dibuja lo vamos a dejar sólo en pieza o vamos a tener un dibuja para cada tipo de pieza.

5. En cuanto a los peones y otras piezas, intentaría cambiar el nombre del método “mover” por mPeon y “comer” por cPeon para no hacernos lío luego al programar

Sustituir mNombrepieza o cNombrepieza, por mover y comer

6. Por lo que he visto tanto en el peón como el Rey, acordamos que las coordenadas a las que se pretende mover las llamamos nx e ny? (pensando en n de next)

Sustituir nx, ny por nf (nueva fila) y nc (nueva columna)

Sobre líneas específicas de programa

7. Igual no es necesario tener el tema de las coordenadas de la pieza en Pieza y Vector 2D, yo las quitaría de Pieza

8. En vector2D, yo pondría las coordenadas de tipo int por coherencia con todo el resto del programa, no entiendo el ponerlas como float

9. En Tablero::selPieza, Habría también que interrelacionar el id del Tablero con el ocupada de Pieza

10. Respecto al peón que no veo cómo se especifica que cuando come, la coordenada del peón debe variar, súper guay el algoritmo por cierto.

11. El rey no come?cómo vamos a hacer tema jaque?

DUDAS

12. No entiendo en el constructor de tablero el usar un método dentro del propio constructor. Y entiendo que el \*10.0f se refiere al ancho de la casilla, lo cual tampoco entiendo el sentido si es algo que se genera en el onDraw con posterioridad

13. No entiendo del todo el Tablero::selPieza (También por eso no doy la enhorabuena, me parece un pasote pero no entiendo ná jaja)