

1. **Schachbrett (Board):**

- Ein Hauptfenster, das das Schachbrett anzeigt.
- Die Darstellung des Schachbretts und der Schachfiguren.
- Verarbeitung der Benutzerinteraktion (z.B. Klicken und Ziehen von Schachfiguren).
- Überprüfung und Umsetzung der Schachregeln.

2. **Schachfiguren (ChessPiece):**

- Eine Klasse für Schachfiguren mit Enums für die verschiedenen Figuren (König, Dame, Läufer, Springer, Turm, Bauer).
- Jede Figur kann die Bewegungsregeln implementieren, indem sie ein Interface für die erlaubten Züge verwendet.

3. **Spieler (Player):**

- Klassen, um die beiden Spieler zu repräsentieren.
- Verwalten Sie die Spielzüge für jeden Spieler und überwachen Sie den Status des Spiels (Schachmatt, Remis, usw.).

4. **Benutzeroberfläche (UI):**

- Implementierung der JavaFX-Benutzeroberfläche für das Schachspiel.
- Benutzerinteraktion (z.B. Schachbrett-Anzeige und Spieler-Steuerung).

• **Optionale Features**

Spiel (Game):

- Verwaltung des gesamten Spielablaufs, einschließlich der Initialisierung, des Spielstatus und der Zugreihenfolge.

Sie können die oben genannten Hauptkomponenten und Klassen in verschiedenen Paketen organisieren und sie entsprechend aufteilen. Stellen Sie sicher, dass Sie Git verwenden, um Ihre Zusammenarbeit zu erleichtern und die Commits mit den entsprechenden Benutzerinformationen zu versehen.

Wenn etwas fehlen würde, bitte auf Stefan oder Sebastian zu kommen.