

Visual Paradigm Standard(denzel(Hamburg University))

Pawn

-isWhite : bool
-isTaken : bool
-hasMoved : bool
-x : int
-y : int

+pawn(x, y, isWhite, hasMoved = false, isTaken = false)
+move(x : int, y : int) : int
+validTake(x, y) : int
+setTaken() : void
+toTheShadowRealm() : void
+getX() : int
+getY() : int
+getColour() : bool
+getStatus() : bool
+hasMoved() : bool
-checkBounds(x, y) : bool

Board

-Pawn_w : pawn[8]
-pawn_b : pawn[8]

+print() : void
+checkPiece(x, y, isWhite) : pawn*
+movePiece(x_1, y_1, x_2, y_2, isWhite) : int
+getPawnW() : pawn*
+getPawnB() : pawn*
+board()

Game

-Player1 : player
-Player2 : player
-board : board
-turn : int
-hasEnded : bool

+checkEnd() : void
+movePiece(x1, y1, x2, y2) : int
-whiteVictory() : void
-blackVictory() : void

player

-isWhite : bool
-hasWon : bool

+Player(isWhite, hasWon = false)
+getWon() : bool
+giveWon() : void
+isWhite() : bool

unused

position

+x : int
+y : int

+move(dest : position) : void
+position(x : int, y : int)

