Stijlregels en andere afspraken

Variabelen: geen ’\_’ maar hoofdletters (bv: isWhite)  
Variabelen in class: voor naam eerst ‘m\_’ (bv: m\_isWhite)  
Classes: met hoofdletters (bv: class Pawn)

Error codes:  
-1 -> goed, geen error (slag)  
0 -> goed, geen error (move)  
1 -> illegale zet  
2 -> uit het veld  
3 -> geselecteerde pion bestaat niet  
4 -> doel pion bestaat niet  
99 -> deze code zou nooit bereikt mogen worden