

## Actividad Juego de Ajedrez

Este proyecto constituye una actividad común de los módulos de Programación y Entornos de Desarrollo. En su realización debes cubrir los siguientes Objetivos:

1. Implementar el código que permita jugar a una partida de ajedrez entre dos personas (ver [reglas del ajedrez](#)).
2. Realizar el diseño de casos de prueba basados en las reglas del juego.
3. Elaboración de tests unitarios que den cobertura a los métodos que desarrolles.
4. Uso de buenas prácticas de programación.

Se proporciona la estructura básica del tablero de ajedrez y cómo posicionar piezas en el mismo. Además de ello, se debe controlar el movimiento válido de piezas sobre el tablero (número de casillas que avanza, tipo de movimiento, acción sobre otras piezas) haciendo uso de eventos de Java swing.

