Utilsateur :

Position de départ de la pièce : Rentre 2 coordonnées qui sont des chiffres

Vérifier s’il y a bien une pièce du bon utilisateur dans le tableau

Vérifier si elle a des déplacements possibles

Vérifier si ses déplacements ne mettent pas en échec son roi

Position d’arrivée : 2 valeurs

Coordonnées de la pièce : dans le tableau

2 tableaux dans le plateau

Dans pièce () :

isBlack = Bool

Déplacement (tableaudescoordonnées) : déplacement par rapport a la position initiale, dynamique ou fixe retourne un tableau de chaque déplacement possible

L’utilisateur choisi la case de l’objet a déplacer. On supprime cet objet du tableau de coordonnées. On prend les coordonnées de destination. Si dans le tableau de coordonnées il existe une pièce a ces coordonnées, on delete la pièce.

Blanc : minuscule

Noir : Majuscule

Initialisation() : Initialise le board, superviseur, toutes les pièces aves les bonnes coordonnées, les couleurs