

```
startGame()
    initializeBoard() // Inicializar Arrays
    choosePlayer() // Escoger nombre jugadores
    randomOrder() // Asignar colores aleatoriamente
    while (game) // Bucle del juego
        newTurn() // Método que engloba todos los métodos del turno
        readPosition() // Origen
        checkValidPiece() // Color válido y pieza existente
        canIMove() // Comprobar si tiene posibilidad de movimiento
        possibleMoves() // En un array igual al tablero actual imprimir los
posibles movimientos segun la pieza escogida con un símbolo diferente
        checkPawn()
        checkHorse()
        ...
        checkKing() // PIEZA ESPECIAL SOLO SE PUEDE MOVER
```

DONDE NO MUERA

```
readPosition() // Destino
if (occupied)
    YES: killPiece() -> movePiece() // Mata y se mueve
    NO: movePiece() // Solo se mueve
checkCheckmate()
    YES: end. // Si es jaque mate se acaba la partida
checkCheck()
    YES: Solo mueves el rey. // Solo permite bloquear el jaque
```