

```

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

```