**Ладья**

1.Формулирование свойств:

1.Идентификатор (TEXT)  
2.Цвет фона (RGB, или HEX, или INT) - Черный/Белый  
3.Цвет фигуры (RGB, или HEX, или INT) - Черный/Белый  
4.Размер фигуры (TEXT)  
5.Количество клеток для атаки во время хода (INT)  
6.Количество фигур (INT) – на шахматной доске у одной стороны (Черных/Белых)  
7.Расположение фигуры (TEXT) – идентификатор расположения клетки с фигурой  
 7.1.Начальные координаты  
 7.2.Текущие координаты

2.Формулирование методов:

1.Указатель на объект или FALSE=Конструктор (id,[значение]=0,[Размер фигуры]=25px ,[Цвет фона]=”#000000″, [Цвет фигуры]=”#FFFFFF”, [Количество фигур]=2, id,[значение, расположения клетки фигуры]=1)  
2.TRUE или FALSE=Деструктор(удаление объекта с шахматной доски (например при смерти фигуры) )  
3.TRUE или FALSE=Выделение фона при выборе фигуры  
4.TRUE или FALSE=Установить стиль (код параметра, новое значение)  
 4.1.Установить размер фигуры  
 4.2.Установить цвет фигуры  
 4.3.Установить цвет фона  
5.Передвижение фигуры во время хода  
 5.1 По вертикали ход  
 5.2 Ход по горизонтали

3. Установление связи между свойствами

1.Свойства «Цвет фона» и «Цвет фигуры» не должны быть одинаковыми по значению.  
2.Свойство «Идентификатор» должно быть уникально по отношению к тому же свойству других объектов.  
3.Свойство «Расположение фигуры (текущее)» не должно совпадать по значению с другими фигурами.

4. Установление связи между методами

1.Метод «Конструктор» при выполнении после создания интерфейсной и программной части запускает на исполнение метод «Установить стиль»