

# Clase 28

Viernes, 3 Noviembre 2023

---

[Indice](#)

## ChessGame

- Clase práctica para pintar el tablero.
- Habitualmente, en las interfaces gráficas se coloca el origen (0,0) en la esquina superior izquierda. Las 'X' se incrementan hacia la derecha. Las 'Y' se incrementan hacia abajo.
- **FUNCIÓN:** IsFigureAbleToMove(int targetX, int targetY, ChessFigure figure).
- Se le pregunta a la función si es capaz de mover la pieza 'figure' hacia una nueva posición 'targetX, targetY'.
- Recorro la lista de casillas y le pregunto si se puede mover un 'diferencial' respecto de su posición inicial.