1. 깃허브를 만들고 프로젝트 올리기 및 클론, collaborator 설정
2. 피스, 피스셋 완성 하기
3. TODO-movement 를 하는데, 처음에 validateclearpath 에서 각각 타입별로 모두 움직임을 지정해줘야하는 줄 알았음
4. 그런데 하다보니까 모든 말들이 앞뒤로 밖에 움직이지 않고, 대각선을 지정해주어도 움직임을 체크를 못하길래, System.out.println(“”) 을 사용해서 어느 부분에서 오류가 발생하는지 체크해보았음
5. 그러다 보니 piece에 abstract method validate move가 있다는 것을 알았고, 이거를 통해 각각 무브를 설정해주는거고 validateclearpath는 가능한 무브들의 경우의 수 정도를 체크해주는 용도임을 깨달음
6. Rook.java 파일을 모두 복붙해 만든거라서 이런 문제가 발생했다는 걸 알게됨 🡪 그래서 다른 파일들을 모두 각각 규칙에 맞게 만들어줬음.
7. 그 후에 체크를 하려고 하는데, 킹의 위치를 제대로 인식하지 못함(원래의 킹 위치를 킹 위치로 인식함 계속). 그래서 킹이 excutemove를 하면, pieceset에 있는 킹들의 file과 rank를 수정해야함을 알아냄.
8. pieceset 에 static method로 setkingagain이라는 함수를 추가하고, excutemove시에 킹이 움직인 거였으면, setkingagain을 call 하도록 설정해줌.
9. 근데 킹이 잡혀도 그대로 되는 문제가 있어서, 이부분을 다시 설정해줌.