**REQUERIMIENTOS VS. MÉTODOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **R1:** Visualizar un tablero de ajedrez. | PanelTablero:  +creartablero(): void |
| **R2:** Realizar un movimiento. | PanelControl:  + actionPerformed (ActionEvent evento): void  + darcodigo()  Ventana:  +moverpieza(String cod)  PanelTablero:  +moverpieza(String cod)  Tablero:  +moverpieza(String cod)  +extraerinicio(String cod)  +extraerfinal(String cod)  +encontrarinicio(String coorinicio, String coorfinal)  +encontrarfinal (String coorfinal, Pieza p)  PanelTablero:  +actualizar() |
| **R3:** Actualizar tablero. | PanelTablero:  +actualizar() |
| **R4:** Rotar el tablero después de una jugada. | Ventana:  +girar180()  PanelFilas:  +reordenarfilas(): void  Tablero:  +reordenarceldas(): void  +reordenarfilas(): void  +setfilas(Filas[] filas)  PanelColumnas:  +reordenarcolumnas(): void  +setcolumnas(Columnas[] columnas)  PanelTablero:  +girar180(): void |
| **R5:** Rotar el tablero cuando el usuario lo pida. | PanelControl:  + actionPerformed (ActionEvent evento): void  + girar90()  Ventana:  +girar90:  Tablero:  +girar90()  +setceldas(Celdas[][] celdas)  PanelTablero:  +actualizar() |