



```
+ pieceToUnicode(Piece piece) : string  
+ updateTurnLabel() : void  
+ panelToPosition(int , int ) : Position  
+ positionToPanel( Position )  
+ getPanelCoordinates(JPanel ) : int[]  
+ saveGameToFile( String ) : void  
+ loadGameFromFile( String ) : void  
+ applySettings( String , String , String ) : void  
+ main( args : String[] ) : void
```