



```
+ 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
```