**Manager:**

מכיל את board

**pipe** – אובייקט המאפשר תקשורת עם המנוע גרפי

**board**– משתנה המייצג אובייקט בורד

sendMsgRtrnMsg– מעביר הודעה לfrontend ומחזיר

**Board:**

מכיל את מחלקת Piece

מערך המכיל חלקים ללא רווחים - \_board: Piece\* []-

פוינטר מאפשר שיהיה אפשר להשתמש פולימורפיזם

בנאי מחלקה Board(bool starter) -+

boardToStr(): string - +

הופך את המערך למחרוזת שאפשר לשלוח לfrontend

**Move** – להזיז את המיקום

printBoard – הדפסת הלוח על הCMD

**Piece:**

\_color – צבע החלק

Piece – בנאי המחלקה שיוצר את החלק לפי מיקום וצבע

checkValidMove – בודק אם צעד היעד מתקבל לפי חוקי השחמט של אותו החלק

getColor – מחזיר את צבע החלק

getType – מחזיר את סוג החלק (מלך, מלכה..)

כל התת חלקים:

יורשים מpiece יש להם בנאי משלהם שמאתחל את המיקום

checkValidMove – בודק שהתזוזה הרצויה מתקבל על פי חוקי החלק המתאים

fixPoan – מתקן מצב מיוחד כאשר הרגלי צריך לזוז שני צעדים (נוצר בכל הפונקציות עקב חוסר זמן)

סוג החלק:

0 – מלך KING

1 – מלכה QUEEN

2 – צריח ROOK

3 – פרש (k)night

4 – רץ BISHOP

5 – חייל PAWN