

ESCENARIO 3

MOVER FICHA

J: JUGADOR

T: TABLERO

P: PIEZA

C: CASILLERO

PA: PAQUETA

EN JAQUE (J)

EVALUAR Mover Logica Pieza (C)

EVALUAR MOVIMIENTO (P, C)

moverA(C)

EVALUAR JAQUE MATE (J)

canbIAR
JUGADOR
Activo(C)