Backend:

בנוי ככה:

כל פעם מקבל פקודה מהfrondend ובודק אם היא אפשרית

דברים שיכולים להפוך תנועה ללא חוקית:

הוזזה של חיל שהוא לא של השחקן שתורו

אוכל שחקן של עצמך

המהלך מוביל לשח על השחקן שתורו

הוזזה לא חוקית של חייל

אינדקסים לא חוקיים

אין תזוזה

אם הגיע למסקנה שהתנועה חוקית הוא בודק אם היא מבצעת שח על על השחקן היריב

ולבסוף מחזירה מספר שמיצג אחת מהאופציות האלה (0 אם התנועה חוקית ולא מבצעת שח)

בנוסף שומר את כל הלוח אצלו בזיכרון ומוזיז את השחקנים במקרה שהמהלך חוקי

Frontend:

מייצג לוח ונותן לך לבחור משבצת מקור ומשבצת יעד לאחר מכן שולח את המשצות לbackend ופועל לפי התשובה שלו (משנה את תור השחקן רק אם התנועה חוקית...)

במדפיס בצד תור מי זה

במקרה של שח רושם בצד

אם המהלך לא חוקי רושם בצד שהמהלך לא בוצע (וגם לא מבצע אותו) ומסביר למה