**Returns**

state = {color : {pos1 : [piece, [moves], [foods]]}}

positions = {all\_pieces : set(coord), libres : set(positions\_restantes), roi : {black : pos, white : pos}, pions : {black : [pos], white :[pos]}}

valid\_generator = {color :{pos1 :[piece, [moves], [foods]]}}

isCheckmate = isCheck = bool

**Returns**

None

**Returns**

None

**Returns**

team\_value = int

try\_kill = {pos1 :[(value, pos2), (value, pos2), …]}

future\_state {color : {pos :[piece, [moves], [foods]]}}