# Del 1.

Jeg har valgt å lage sjakk. Programmet følger alle sjakkregler, dvs. standard bevegelse på brikker, rokkering, oppgradering av bønner, en-pessant, sjakk og sjakkmatt. Jeg har implementert drag-and-dropp funksjonalitet slik at bevegelser av brikker er brukervennlig. Brukeren kan lagre spillet og gjenoppta det senere. Jeg har også implementert en tilbakeknapp, slik at brukeren kan gå tilbake en tur. Bondeforvandling har et unikt brukergrensesnitt som lar brukeren velge hvilken brikke bonden skal oppgraderes til.

Til slutt har jeg implementert to forskjellige stiler å spille sjakk i; en med standard brikker som man ofte ser på nettsider som Lichess.com eller Chess.com. I tillegg er det en annen modus med en mer «håndtegnet» stil. Disse er tegnet av noen av vennene mine (da jeg ikke er flink til å tegne), og hver brikke har to versjoner av dem. I denne modusen veksles brikkene mellom deres to versjoner, slik at man får en slags two-frame-animasjon. Denne funksjonen er bare for gøy, og har ingen reell påvirkning på selve sjakk spillet, regelsettet eller brukergrensesnittet.

# Del 2.

\*Diagram\*

# Del 3.

## Spørsmål 1.

Sjakk er et stort program, så naturligvis dekker det også store deler av pensum. Brikkene bruker (extender) en abstrakt klasse Piece, og arv blir derfor brukt. Det er mye delegering av arbeid, da det er mange klasser som sender og gir informasjon til andre klasser. Vi har f.eks en Square klasse, som blir brukt i ChessBoard, som igjen blir brukt i ChessState, som blir brukt av Piece, ChessController og mer. Alle de forskjellige Piece-underklassene påvirker også hverandre; basert på plassering, farge, om de har beveget på seg, hvor kongen befinner seg osv. så påvirker det hvor de har lovt til å bevege seg. Det er derfor stor interaksjon mellom objekter.