ClassicGameLayer là 1 GameLayer dành riêng cho chế độ chơi classic ( không có gì thay đổi với những luật gốc)

Hầu hết các quá trình xử lý chạy game đều nằm ở đây, Hầu hết các xử lý là dùng các hàm bên animalUnit hoặc map, có thể coi đây giống như là một HUBLayer nối tất cả các phần lại với nhau. Tương tự như vậy ta sẽ hiện thực dc ModernGameLayer,…. Rất đơn giản.

ClassicGame có nhiệm vụ chính :

* Xác định unit dc select -> hiện lightup trên map những vị trí sẽ đi tới được (cụ thể, con trong chuồng nếu ra quân dc thì lighup vị trí ra quân, con ở ngoài đường di chuyển dc- tức không bị chặn-không quá đường thì lightup cả đoạn đường đó lên, con finish thì lightup vị trí finish)
* Nếu nhấn nút go-> di chuyển con cờ/ra quân/finish…
* Bỏ lượt
* ….