

El archivo ajedrez este compuesto por lo que yo llamaría 4 partes la cuales se enuncian en los comentarios:

```
## creación de clase
```

```
## funciones
```

```
## obtener datos
```

```
## cuerpo
```

La primera como su nombre lo indica es donde se crea la clase y se deciden los atributos que esta contendrá, además las funciones asociadas a ella. Se debe saber que hay aspectos netamente de programación como la inclusión de las líneas:

```
i=8-self.fila
```

```
j=self.columna-1
```

las cuales indicaran el valor real que tendrá la fila en la matriz que contiene los valores que indican las posibilidades de movimiento, esto pasa igual con las columnas, las filas se definen como 8-self.fila porque el orden en el tablero es contrario al de la matriz y se necesita que si índice varíe entre 0-7, las columnas es más sencillo dado que se ingresan valores de 1-8 solo es restar 1 y quedan valores de 0-7.

- Para el rey se tuvo en consideración que los movimientos varían cuando están en las filas y columnas externas del tablero y las esquinas del mismo por lo que se plantearon condicionales para cumplir con cada posibilidad de movimiento del rey.
- Para el caballo el cual tenía el mayor cambio de cantidad de movimientos según su posición se prefirió dividir el tablero en 6 regiones:

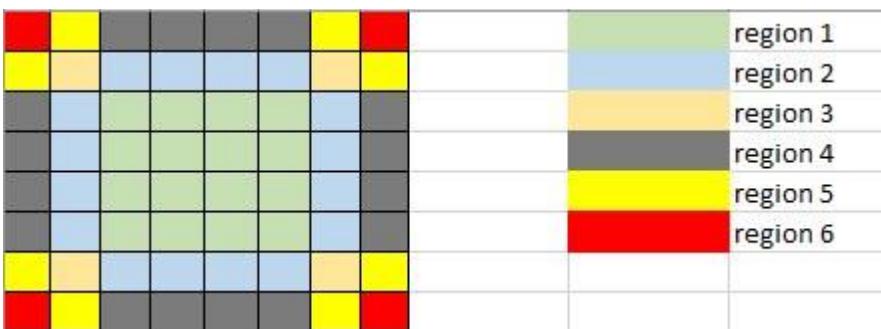


Ilustración 1 REGIONES PARA EL CABALLO

Con base en las regiones se tomaron las condicionales para cubrir los posibles movimientos del caballo

- La variable bandera se usa como ayuda a la hora de poder realizar los condicionales y que con estos no ocurra un problema.
- Para los peones se implementó que al llegar a la fila 8 pueda coronarse en una de las 4 piezas permitidas con las reglas del juego.