obiekty pionków (figure) tworzą listę w FigureSet FigureSet Figure (abstract class) String color; String color; List <figure*> availableSet 0..16 x2 List <int> availablieMoves void createStartSet() virtual List <int> returnAvailableMoves() klasa Game void removeFromSet(figure* _fig)
Text tworzy układ startowy oraz boardPiece steruje grą przechowuje pole z figurą która się na nim znajduje Game BoardPiece Rook: Figure const int sceneH, sceneW String color: String color boardPiece *rect[8][8] const int size = 100 List <int> availablieMoves figureSet *whites figure* isTakenBy; figureSet *blacks virtual List <int> returnAvailableMoves() bool isTaken; char whosTurn; wszystkie figury dziedziczą po klasie bool setIsTaken(bool taken) void displayTurn() Figure void putFigure(figure* _fig) void displayFallenFigures() void remFigure(figure* _fig) void startGameLoop() Pawn: Figure void setIsTakenBy(figure *_fig) void createBoard() String color bool showAvailableMoves() void setStartPieces() List <int> availablieMoves void setTurn() virtual List <int> returnAvailableMoves() void remQltem(QGraphicsItem *item) upgrade() void checkMate() void moveFigure(figure *_fig,boardPiece *_bp)