Appunti:

* regole dama italiana:
  + tutti i pezzi sulle caselle nere
  + pedoni solo avanti
  + dame anche indietro
  + se può mangiare un pezzo lo deve fare
  + quando un pezzo ne mangia un altro si sposta nella casella successiva
  + angolo in basso a destra nera per entrambi
  + se un pezzo che ha mangiato può mangiare un altro pezzo lo può mangiare (?)
  + se un pedone arriva in fondo diventa dama
  + iniziano sempre i neri (assegna a caso)
  + un pedone non può mangiare una dama (?)
  + un giocatore vince se non ha più pezzi o se non può più muoverli
* controlla metodi pezzo
* controllo tabella user per statistiche

if r+1 > 7 or c+1 > 7:

skip

if not dama or bianco:

skip

if r+1 c+1 occupato

controllo fazione

if fazione uguale

skip

else if r+2 <= 8 and c+2 <= 7 and è libera

registra mossa possibile

else skip

else

registra mossa possibile

metodi controllo pezzi:

if r+1 > 7 or c-1 < 0:

skip

if not dama or bianco:

skip

if r+1 c-1 occupato

controllo fazione

if fazione uguale

skip

else if r+2 <= 7 and c-2 > 0 and è libera

registra mossa possibile

else skip

else

registra mossa possibile

if r-1 <0 or c-1 < 0:

skip

if not dama or nero:

skip

if r-1 c-1 occupato

controllo fazione

if fazione uguale

skip

else if r-2>0 and c-2 >0 and è libera

registra mossa possibile

else skip

else

registra mossa possibile

if r-1 < 0 or c+1 >7:

skip

if not dama or nero:

skip

if r-1 c+1 occupato

controllo fazione

if fazione uguale

skip

else if r-2>0 and c+2 <7 and è libera

registra mossa possibile

else skip

else

registra mossa possibile

oggetto damiera:

attributo riga r da 0 a 7

attributo colonna c da 0 a 7

attributo occupato bool

occupato bool -> riferimento all’ id pedone e alla sua fazione

oggetto pezzo:

id da 1n/b a 12n/b

fazione n/b

posizione iniziale r -> riferimento a damiera

posizione iniziale c -> riferimento a damiera

posizione attuale r -> damiera

posizione attuale c -> damiera

dama bool

mangiato bool

ha mangiato bool

mossa possbili -> lista di riferimenti a damiera

oggetto player:

email

username

fazione -> casuale con richiesta creazione del gioco

lista dei pezzi assegnati -> riferimento ai pezzi (si può modificare?)

statistiche