Speelveld:

* Bevat 64 velden
* Deze velden worden opgeslagen in een 2d array
* Is verantwoordelijk voor het creëren van die velden
* Is verantwoordelijk voor het creëren van alle Stukken
* Heeft een innerklasse die gebruikt wordt om het board te tekenen.

Veld:

* Kent het speelveld niet
* Gebruikt rij, kolom als index van de 2d array. Deze worden tijdens creëren ingevuld.
* SqrDimension wordt gebruikt om de grootte van het te tekenen veld te bepalen
* Veld heeft een kleur (enum)
* Bevat 0 of 1 stuk (associatie)

Kleur:

* Enumeratie: wit/zwart

Stuk:

* Abstracte klasse
* Kent het veld waarop hij staat
* Kent ook speelveld (om 2d array aan te passen)
* Bevat een arraylist<veld> met alle mogelijke zetten
* Daarvan uit worden kandidaat zetten afgeleid<veld>
* Heeft een kleur (enum)
* Heeft een Out of bounds methode
* Abstracte methodes:
  + paintStuk
  + udateKandidaatzetten
  + updateAlleMogelijkeZetten
  + bewegen

\*get/set methodes niet opgenomen