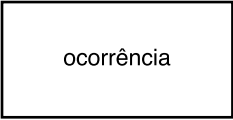




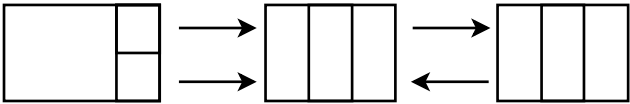


Exemplo físico peça



Nome e cor nunca podem ser nulos, se peça for vazia, seus respectivos valores são 'V'.

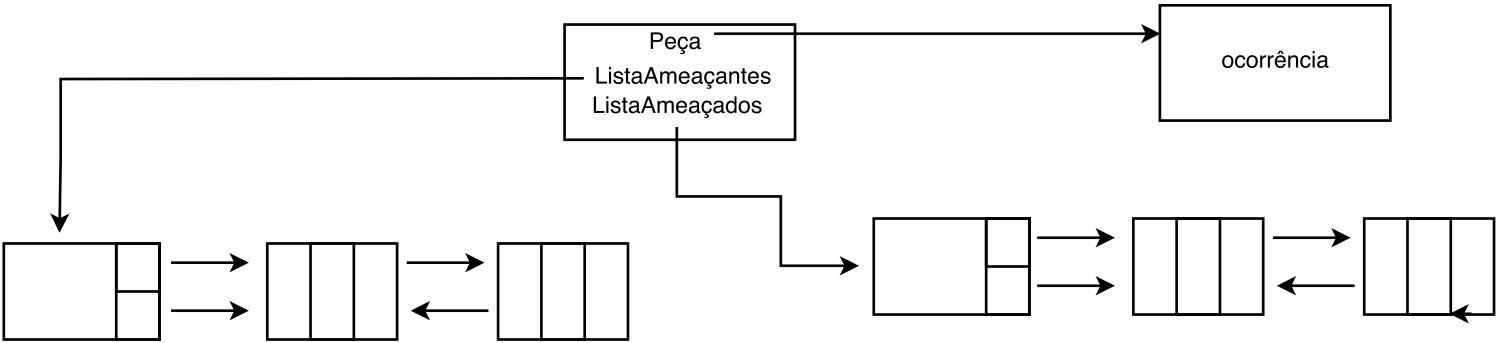
Exemplo físico lista



se pAnt != nulo então  
pCorr->pAnt->pProx =  
pCorr

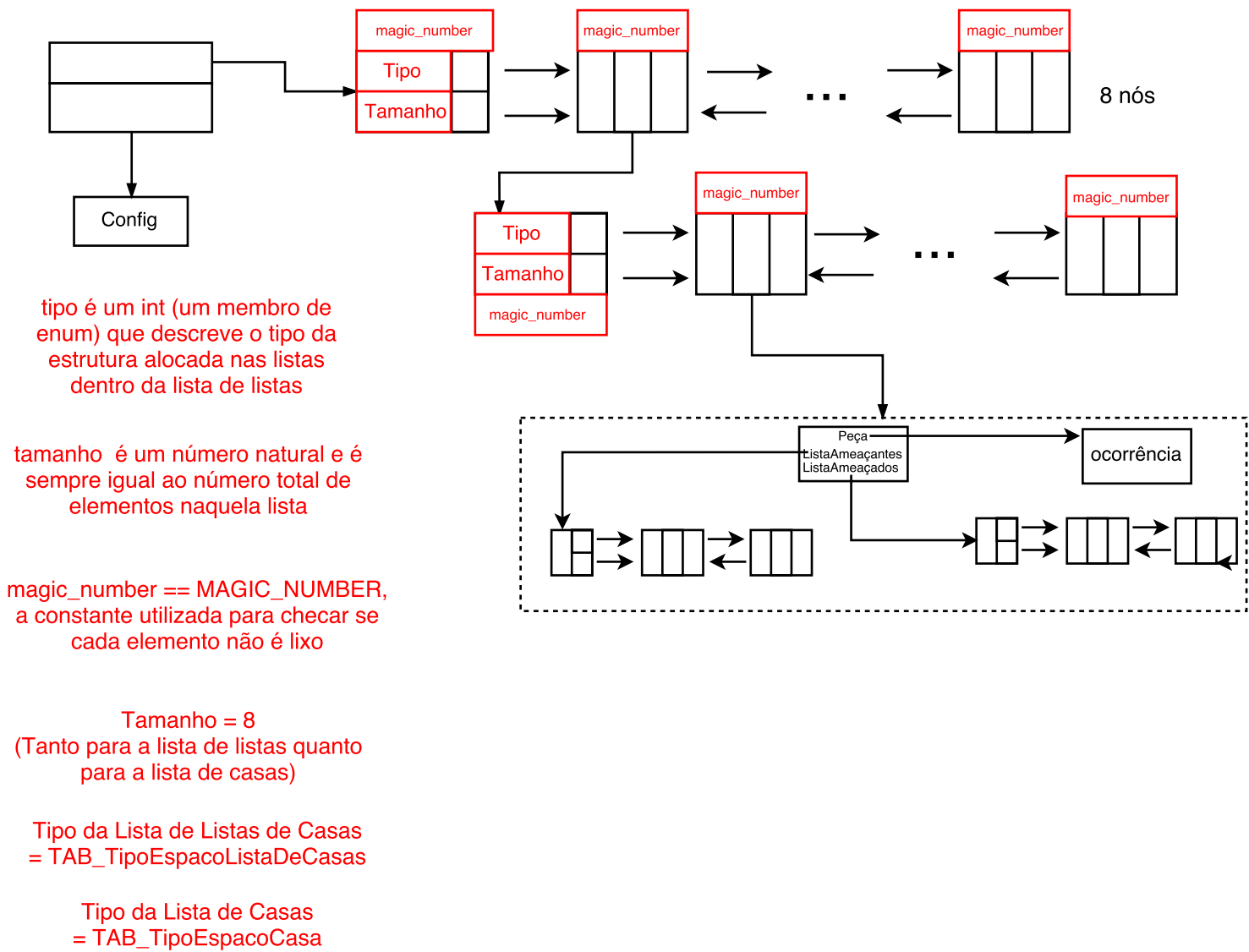
se pProx != nulo então  
pCorr->pProx->pAnt =  
pCorr

Exemplo físico casa

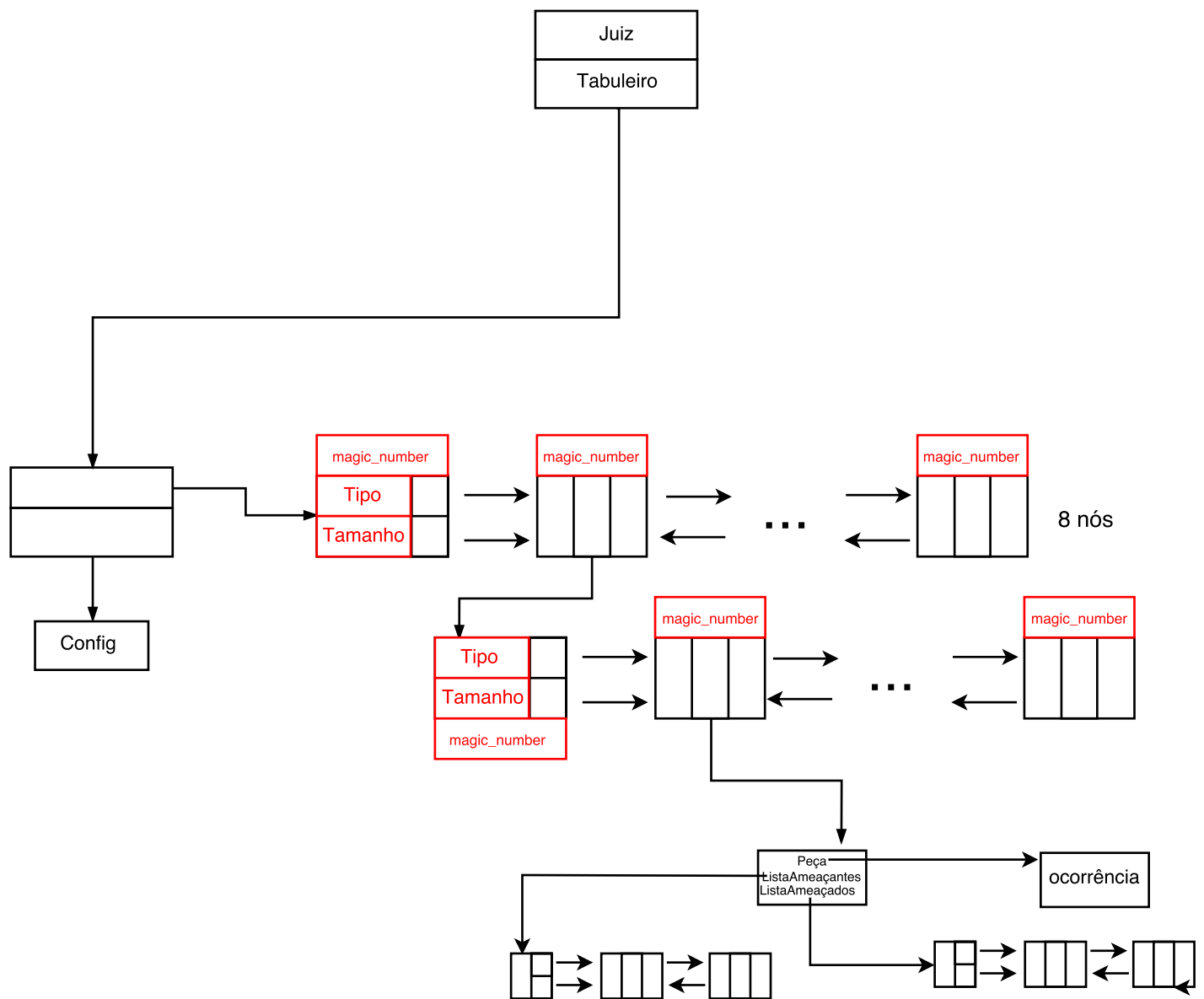


Os elementos da casa obedecem as assertivas dos respectivos módulos.

Exemplo físico tabuleiro



Exemplo físico jogo



Os elementos do jogo obedecem as assertivas dos respectivos módulos.