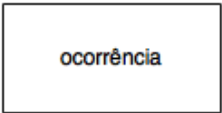
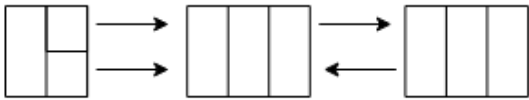


Exemplo físico peça



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

Exemplo físico lista

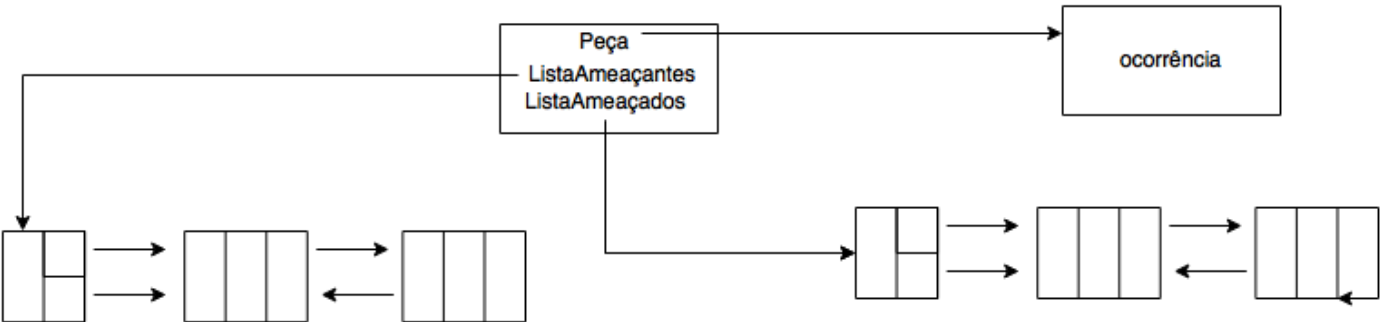


se pAnt != nulo então
pCorr->pAnt->pProx =
pCorr

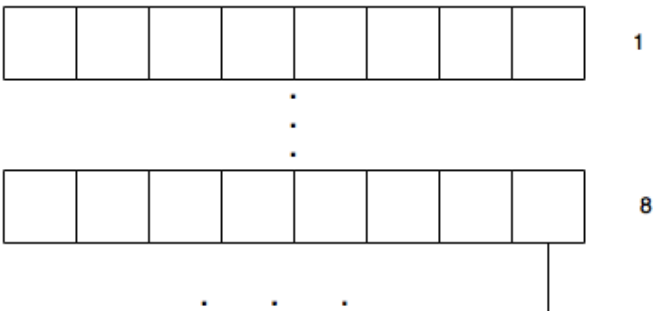
se pProx != nulo então
pCorr->pProx->pAnt =
pCorr

Exemplo físico casa

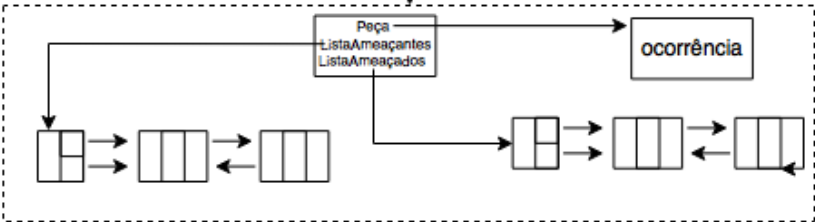
Os elementos da casa obedecem as assertivas dos respectivos módulos.



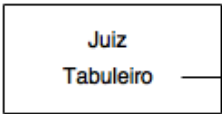
Exemplo físico tabuleiro



Os elementos do tabuleiro obedecem as assertivas dos respectivos módulos.



Exemplo físico jogo



Os elementos do jogo obedecem as assertivas dos respectivos módulos.

