תהליכי הback end :

תחילה נריץ את הפונקציה : boardToStr , שמבצע השמה של כל תו למיקום שלו בלוח, למשל מלכה q בשני המיקומים שלה בלוח וככה לכל החיילים….

נבצע לולאה שתבצע :   
   
 לאחר מכן נשלח את הלוח שלנו כמחרוזת לfront end כדי שיוכל להציג למשתמש את הלוח ואת כל החיילים.  
 שלב אחרי זה אנו נקבל מן הfront end קוד שאומר שהכל בסדר והמחרוזת התקבלה כמו שצריך.

כל עוד ההודעה שה front end שולח היא לא "quit" אנו נמשיך לבצע את הלולאה.

בתוך הלולאה נריץ פונקציה בשם MovePiece , הפונקציה תקבל מן ה frontend מיקום בתור מחרוזת , תבצע פרסור שלה ותתרגם אותו לשפה שהקוד שלנו עובד , בעצם תהפוך את המחרוזת לint שייצגו מיקום בלוח, בעזרת המיקום נוכל לראות איזה כלי בחרנו, ונריץ בדיקות נרחבות בשביל לבדוק האם הכלי יכול לזוז את המיקום שהמשתמש בחר.  
תנאים לתזוזה :   
1. move חוקי , האם הכלי בכלל מורשה לזוז את התזוזה הזאת   
2. נבדוק האם בכלל יש לנו כלי במיקום הנבחר  
3. נבדוק שאין כלי שלנו במיקום היעד  
4. נבדוק שהmove לא גורם לשח עלינו.

תהליכי ה front end :

בסך הכל ב front end יש שליחה של הבקשה של המשתמש, איזה כלי הוא רוצה להזיז , ולאן , וה front end שולח לback end שהכל הלך חלק בעזרת קודים מסוימים.