

Level1
+ getRandomMove(const vector<pair<int,int>> vecEndPos): pair<int,int>
+ getRandomPiece(bool isBlackTurn): vector<pair<int,int>>

Level2
+ getRandomMove(const vector<pair<int,int>> vecEndPos): pair<int,int>
+ getRandomPiece(bool isBlackTurn): vector<pair<int,int>>

Level3

Levei3

+ getRandomMove(const vector<pair<int,int>> vecEndPos) : pair<int,int>
+ getRandomPiece(bool isBlackTurn) : vector<pair<int,int>>

Level4

+ getRandomMove(const vector<pair<int,int>> vecEndPos) : pair<int,int> + getRandomPiece(bool isBlackTurn) : vector<pair<int,int>>