1.Skanowanie pinów i szachów w każdym kierunku od króla (max 8 kierunków):

1 tablica (szachy)

Jeśli długość tablicy z szachami jest równa 2 to break - tylko król może się ruszyć

- ustawienie flagi figurze jako pin, dla poszczególnych figur ta flaga omija możliwość ruchu w danych kierunkach (wieża, goniec, hetman)

MoveGenerator – wszystkie możliwe ruchy po uwzględnieniu pinów

MoveGenerator – rozważyć go jako tablicę 2d zawierającą listy z ruchami na dane pole

**Jeśli długość tablicy szachów == 0 to:{**

MoveGenerator – wszystkie możliwe ruchy po uwzględnieniu pinów

**Jeśli brak ruchów to pat**

**}**

**Jeśli długość tablicy szachów == 1 to:**

**{**

Szukamy bloków wśród wszystkich możliwych ruchów:

Ustawiamy wszystkim figurom **oprócz króla** flagę move na **false**

Jeśli blok istnieje to ustawiamy figurze, która może zablokować ruch flagę move na true, która wskazuje czy figura może się ruszyć i dodajemy ją do figur, które mogą ruszyć się na dane pole w celu zablokowania szacha ( dodaj do listy figur przypisanej do danego pola)

MoveGenerator – wszystkie możliwe ruchy po uwzględnieniu pinów i blokow

**Jeśli brak ruchów to mat.**

**}**

**Jeśli długość tablicy szachów == 2 to:**

**{**

MoveGenerator – wszystkie możliwe ruchy po uwzględnieniu pinów i blokow ( czyli wszystkie możliwe ruchy króla)

**Sprawdzamy czy król ma jakieś ruchy.**

**Jeśli nie to mat.**

**}**