Clase Tablero:

* Atributos:
  + tablero - Una matriz de 8x8 para representar las fichas.
  + jugador\_turno - El jugador cuyo turno es actualmente.
* Métodos:
  + inicializar() - Inicializa el tablero con un nuevo juego.
  + colocar\_ficha() - Coloca una ficha en el tablero.
  + es\_movimiento\_valido() - Determina si un movimiento es válido.
  + revisar\_tablero() - Revisa el tablero para determinar si hay un ganador.
  + obtener\_jugador\_ganador() - Devuelve el jugador ganador, si lo hay.

Clase Jugador:

* Atributos:
  + nombre - El nombre del jugador.
  + color - El color de las fichas del jugador.
* Métodos:
  + \_\_init\_\_(nombre, color) - Constructor de la clase Jugador.

Clase Juego:

* Atributos:
  + tablero - Una referencia a la clase Tablero.
  + jugadores - Una lista de los dos jugadores.
  + turno - El turno actual del juego.
* Métodos:
  + iniciar() - Inicializa el juego.
  + turno\_siguiente() - Avanza al siguiente turno.
  + revisar\_resultado() - Determina el resultado del juego.
  + guardar\_historial() - Guarda el historial del juego.

Clase Ficha:

* Atributos:
  + color - El color de la ficha.
  + posicion - La posición de la ficha en el tablero.
* Métodos:
  + \_\_init\_\_(color, posicion) - Constructor de la clase Ficha.

Clase HistorialPartidas:

* Atributos:
  + partidas - Una lista de las partidas jugadas.
* Métodos:
  + agregar\_partida() - Agrega una partida al historial.
  + obtener\_partidas() - Devuelve una lista de las partidas jugadas.

Clase OthelloApp:

* Atributos:
  + tablero - Una referencia a la clase Tablero.
  + jugadores - Una lista de los dos jugadores.
* Métodos:
  + iniciar() - Inicializa el juego.
  + mostrar\_tablero() - Muestra el tablero en la consola.
  + obtener\_jugada\_jugador() - Obtiene la jugada del jugador actual.
  + jugar\_partida() - Juega una partida de Othello.

Atributos adicionales:

* Clase Tablero:
  + dimensiones - Las dimensiones del tablero (8x8 por defecto).
* Clase Ficha:
  + orientacion - La orientación de la ficha (horizontal o vertical).

Métodos adicionales:

* Clase Tablero:
  + obtener\_ficha\_en\_posicion() - Devuelve la ficha en la posición especificada.
  + obtener\_fichas\_en\_direccion() - Devuelve una lista de las fichas en una dirección especificada desde una posición especificada.
* Clase Jugador:
  + obtener\_fichas() - Devuelve una lista de las fichas del jugador.
* Clase Juego:
  + realizar\_jugada() - Realiza una jugada para el jugador actual.
  + obtener\_ficha\_en\_turno() - Devuelve la ficha del jugador en turno.
* Clase HistorialPartidas:
  + obtener\_partida\_por\_id() - Devuelve una partida con el ID especificado.