Descripcion comportamiento

Cada jugador tiene un arraylist con los comodines que tiene disponible, los comodines se extienden de la clase abstracta de comodín, el cual tiene un método abstracto llamado action, que recibe como parámetro la ficha al que se le va a poner la acción y dos coordenadas. Para el caso de Infinity, se le tiene que dar click sobre el comodin que se quiere activar, después la clase Damas activa el comodin dependiendo de que jugador es el turno, después aparece un mensaje que le dice al usuario a que ficha o fichas se le tiene que aplicar el poder, después el jugador en turno da doble click sobre la ficha, o un click sobre cada ficha individualmente, asi la clase Damas le envia las coordenadas al jugador y después le envia la ficha en la posición del primer click al comodin y ya cada comodin realiza su tarea, cada comodin conoce la clase Table. Tanto la clase Damas como Table usan el patrón solitario.