Entwickeln Sie ein Othello-Spiel, das von zwei menschlichen Spielern gespielt werden kann. Das Spiel soll über eine grafische Benutzeroberfläche verfügen, die es den Spielern ermöglicht, Züge auszuwählen und das Spielbrett zu sehen. Implementieren Sie die Spiellogik, die es den Spielern erlaubt, Züge zu machen und das Spiel zu beenden, wenn ein Spieler gewonnen hat oder das Spiel unentschieden ausgeht. Verwenden Sie geeignete Datenstrukturen, um das Spielbrett und den Zustand des Spiels zu speichern.

* 8×8-Brett
* Startaufstellung
* Spieler ziehen abwechselnd, Schwarz beginnt
  + Entweder Stein der eigenen Farbe auf leeres Feld setzen
    - Stein muss so gesetzt werden, dass er mit einem weiteren eigenen Stein mind. einen gegnerischen Stein in gerader Linie einschließt (Linie muss lückenlos sein; Richtung beliebig, also auch diagonal)
      * Alle eingeschlossenen gegnerischen Steine (auch in mehreren Richtungen gleichzeitig möglich) wechseln die Farbe (nur einmal, evtl. daraus entstehende Linien nicht auch noch auswerten)
        + Zug beendet
  + Oder passen
    - Nur möglich, wenn keine regelkonforme Möglichkeit, Stein zu setzen
* Spiel beendet, wenn beide Spieler unmittelbar nacheinander passen, wenn also keiner mehr einen Stein setzen kann
* Gewinner ist der mit den meisten Steinen seiner Farbe (unentschieden bei Gleichstand)
  + Gewinnhöhe = Gewinnersteine – Verlierersteine + leere Felder
* Zusatzregel zur Vermeidung von Unentschieden?