**Implementación del juego de mesa Othello**

Para este proyecto se nos presenta el juego de estrategia Othello, que es un juego de estrategia, la idea es modelar la lógica del juego y desarrollar una interfaz gráfica que permita su juego digital.

Ahora para realizar este proyecto, se han considerado las siguientes estrategias:

Definir las reglas y la lógica del juego Othello.

* Diseñar una estructura de clases que represente el tablero, las fichas, los jugadores y las reglas del juego.
* Implementar algoritmos que permitan determinar las jugadas legales, calcular el puntaje y determinar el ganador.
* Crear una interfaz de usuario para permitir la interacción con el juego.

Después, el diseño de la solución se basa en la programación orientada a objetos y se compone de las siguientes clases principales:

Tablero: Representa el tablero de juego y gestiona las fichas.

Ficha: Modela las fichas y su estado (blanca, negra o vacía).

Jugador: Define a los jugadores y sus estrategias de juego.

ReglasOthello: Gestiona las reglas del juego, como la legalidad de las jugadas y el cálculo de puntos.

Menus: permite seleccionar si se desea jugar, revisar el histórico de todas las partidas.