

HISTORIA 04 - Introducir ficha

El jugador pulsa un botón de una de las columnas y al ejecutarse el `actionPerformed` de ese botón se ejecuta el `playTurnG` del controller y se le pasa por parámetro la columna seleccionada y ese método llama a `PlayTurnG` del matchmaker pasándole la columna. Tras eso el matchmaker hace un update a la vista y se ejecuta el método `DrawBoard` en `MainView` con el tablero actualizado. De esta forma se inserta una nueva ficha en el tablero