**Latar Belakang**

Kelompok kami membuat tugas project program untuk permainan Othello. Alasan kami memilih permainan Othello adalah karena kami tertarik dengan algoritma permainan Othello, dimana chip – chip yang ada bisa saling bertukar warna jikalau di sekitarnya ada chip yang berwarna sama. Hal ini jikalau dilakukan dengan manual sangatlah mudah, namun apakah hal tersebut dapat semudah jikalau diprogram? Inilah yang membuat kami merasa tertantang untuk membuat sebuah program untuk permainan Othello, dimana kami menyediakan layanan untuk PvP (Player versus Player) dan Player versus Computer dengan Artificial Intelligence (AI) yang akan kami program sendiri.

**Landasan Teori**

Bahasa pemrograman yang kami pakai adalah Bahasa C#, sebuah bahasa pemrograman dengan platform .NET yang mendukung OOP (Object Oriented Programming), sehingga memudahkan kami untuk menyelesaikan tugas project kami. Tugas project kami terdiri dari beberapa class yang kami gunakan dalam program utamanya. Yang pertama ada class “Button” yang fungsinya untuk menentukan koordinat peletakan chip. Selanjutnya ada class “ButtonX” dan “ButtonO”, dimana kedua class tersebut merupakan class turunan dari class “Button”. Kami juga membuat class “Board” yang berisi sebagian besar program untuk tampilan awalnya. Dan karena kami juga menyediakan layanan Player versus Computer, maka kami juga membuat sebuah class “AI\_Mode” untuk membuat AI dari permainan ini, dan Player juga dapat memilih tingkat kesulitan dari Computer. Untuk penjelasan yang lebih mendetail dari class – class yang sudah kami sebutkan di atas, akan kami bahas di bagian Pembahasan.