Cosas mejoradas respecto primera entrega

* Casos de uso**.** Hemos añadido añadir ficha, quitar ficha, cambiar de posición de la ficha, validar problema y mover ficha que faltaban en la primera entrega con sus respectivas explicaciones. Además, hemos corregido cosas de los comentarios que nos pusiste y quitado algunos casos de uso que hemos visto que no eran necesarios.
* Jugador ya no tiene nombre y por tanto tampoco máquina. Usuario ya no tiene getNextMove(), solo lo tiene la máquina. El movimiento del usuario se coge en presentación con botones.
* PlayJugadores() y playJugadoresMaquina() ya no están en dominio, ahora se hace todo en presentación en la vistaPartida.
* Validar problema ahora se encuentra en la clase Problema y no se calcula jugando entre maquinas. Hemos creado un minimax llamado Minimax Puro, que no tiene heurística y lo usamos en esa función.
* Hemos añadido funcionalidades que faltaban a los controladores para poder coger lo que necesitamos de dominio.
* Hemos corregido y mejorado la explicación de las estructuras y algoritmos que había cosas mal sobre todo el Alpha Beta. Hemos añadido una explicación breve del minimax puro para validar el problema.
* El código del minimax lo hemos mejorado. Hemos creado las dos funciones Min() y Max() que no usábamos. Además, la búsqueda del mejor movimiento ya no hace falta recorrer un vector para buscarlo. Ahora es algo más eficiente. Los métodos public que no eran necesarios ahora son private.
* Código. Board de problema ya no es static, ya no existe printTablero() y hemos quitado todos los print’s ahora son JOptionPanes en presentación. (los necesarios)
* Ahora sí que se hace la evaluación de K problemas y no se ve nada por pantalla, solo el resultado de la máquina ganadora.