import hoge

window = window作る関数()

window.read() {

ボタン１{

なにかしらの処理関数()

}

ボタン２{

なにかしらの処理関数()

}

クリック{

x, y = どのマスになるかcheck関数(座標)

if can\_put(x, y){

# 描画やコマ配列の更新、この関数内でひっくり返す関数や描画関数などを使う

置く関数()

}

ターン入れ替え処理

# この関数内でcan\_put()なども使う

if not 置く場所あるか関数(ターン入れ替えた後の色){

if not 置く場所あるか関数(ターン入れ替える前の色){

おわり処理

}

ターン入れ替え処理

}

}

}

まとめたいところがあれば別途、別ファイル（関数）にする