Un escaque (QCrosswordSquare), a la hora de pintarse (método paint()), coge la info de:

* Si estamos en modo edición llama a DataManager::getSquareText(idy,idx) que este a su vez coge el texto de la variable m\_crossword\_list[idx].map\_square\_key[row][col].text; del singleton datamanager
* Si estamos en modo play llama a DataManager::getSquarePlayingText(idy,idx)

En el caso de un escaque clave el texto contiene la lista de definiciones separadas por ;;

Tanto cuando se carga en el load como cuando se crea un escaque clave se ejecuta el mismo código de actualicion de los escaques en el map\_square\_key, en una función se llega con la info en el json y a la otra

Al hacer click derecho en edición sobre un escaque se muestra la ventana para editar escaques clave (los negros) QSquareInfo