

Resumen. En total hay 6 archivos:

1. Escritor
2. Juego
3. Jugador
4. Obtener_Datos
5. Principal
6. Tablero

Escritor: en esta clase se crea los archivos que contendrán la sopa de letras y su solución, es decir las posiciones de las palabras en la sopa de letra

Atributos:

- # tablero
- # diccionario
- # archivo
- # solución

Funciones:

- # archivo()
- # solucion()
- # existe(nombre)
- # regresar_solucion(nombre)
- # enlistar ()

Juego: es prácticamente la encargada de llamar a todas las demás clases, exceptuando Principal. Un ejemplo de las funciones que tiene es: en caso de tener ningún archivo/tablero, directamente llamara a una función para crearlo.

Atributos:

- # tablero
- # usuario

Funciones:

- # iniciar()
- # armando_tableros()
- # usuario()
- # mostrar()

Jugador: es el usuario que actualmente está jugando. Controla el tablero con el que jugará, las palabras que encuentre, su puntaje, etc.

Atributos:

- # nombre
- # tablero
- # puntaje
- # total_palabras
- # palabras_encontradas

Funciones:

- # mostrar_puntaje()
- # actualizar(entrada)

Obtener_Datos: valida todas las entradas del jugador. Desde el nombre del tablero, las palabras, su propio nombre como también otras entradas que son necesarias (como elegir el tablero con el que desea jugar)

Funciones:

- # entrada(msj, bool)

```
# validar_limite( entrada, limite, bool )
# texto( entrada )
# numero ( entrada )
# limite_texto( entrada, limite)
# limite_tablero (entrada, limite )
# limite_lista( entrada, limite)
```

Principal: se importa la clase Juego, que como se puso más arriba, es la encargada de llamar a las demás clases.

Funciones:

```
# main( )
```

Tablero: Es la encargada de generar la sopa de letra, y su solución

Atributos:

```
# n
# nombre
# tablero
# diccionario
```

Funciones:

```
# mostrar_tablero( matriz )
# encontrar_palabra( palabra )
# rellenar_matriz( matriz )
# verificar( posicion, diccionario )
# insertar( matriz, lista )
# generar( lista )
```