# Explicación de la Clase MenuPrincipal

La clase `MenuPrincipal` representa la pantalla de inicio del juego. Muestra un título y un botón que permite al jugador iniciar la partida. Al presionar el botón, se cambia la pantalla al modo de juego utilizando el método `cambiarPantalla()` de la clase `Pantalla`.

## 1. Definición de la Clase

Ubicación: `juegoprog.sistema.MenuPrincipal`

Extiende: `JPanel` (para manejar la interfaz gráfica)

## 2. Explicación Detallada del Código

### Constructor

```java  
public MenuPrincipal(Pantalla pantalla) { ... }  
```

✔️ Recibe como parámetro una instancia de `Pantalla`, que representa la ventana principal del juego.

✔️ Configura la disposición (`BorderLayout`) para organizar los componentes en la pantalla.

✔️ Crea un `JLabel` como título y lo coloca en la parte superior (`BorderLayout.NORTH`).

✔️ Crea un botón (`JButton`) que, al ser presionado, cambia la pantalla al modo de juego.

### Uso del JLabel

```java  
JLabel titulo = new JLabel("Menú Principal", SwingConstants.CENTER);  
```

✔️ Muestra el texto "Menú Principal" en la parte superior de la pantalla.

✔️ Usa `SwingConstants.CENTER` para centrar el texto horizontalmente.

✔️ Aplica una fuente en negrita con tamaño 24 (`new Font("Arial", Font.BOLD, 24)`).

### Uso del JButton

```java  
JButton botonJugar = new JButton("Iniciar Juego");  
```

✔️ Representa un botón que inicia el juego.

✔️ Se coloca en el centro de la pantalla (`BorderLayout.CENTER`).

### Uso del ActionListener

```java  
botonJugar.addActionListener(new ActionListener() {  
 @Override  
 public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
 pantalla.cambiarPantalla("JUEGO");  
 }  
});  
```

✔️ Asigna un `ActionListener` al botón para detectar cuando se presiona.

✔️ Llama a `pantalla.cambiarPantalla("JUEGO")`, lo que cambia la pantalla del menú al juego.

## 3. Ejemplo de Uso

Para agregar el menú a la ventana principal, se debe instanciar la clase y añadirla a `Pantalla`:

```java  
MenuPrincipal menu = new MenuPrincipal(pantalla);  
pantalla.add(menu);

```

## 4. Conclusión

La clase `MenuPrincipal` gestiona la pantalla de inicio del juego, permitiendo al usuario pasar al modo de juego con un botón. Su estructura es sencilla y se integra con `Pantalla` para gestionar la transición entre el menú y el juego.