# Explicación de la Clase Main

La clase `Main` es el punto de entrada del juego. Es la primera clase que se ejecuta y se encarga de inicializar la ventana principal del juego creando una instancia de `Pantalla`.

## 1. Definición de la Clase

Ubicación: `juegoprog.sistema.Main`

Contiene el método `main()`, que es el punto de entrada del programa.

## 2. Explicación Detallada del Código

### Método main()

```java  
public static void main(String[] args) {  
 Pantalla Pantalla = new Pantalla();  
}  
```

✔️ `main()` es el primer método que se ejecuta cuando iniciamos el juego.

✔️ Crea una instancia de `Pantalla`, lo que hace que se abra la ventana del juego automáticamente.

## 3. Ejemplo de Uso

No es necesario llamar a `Main` directamente. El juego se inicia ejecutando `Main.java` desde el entorno de desarrollo o compilando el proyecto y ejecutando el `jar`.

## 4. Conclusión

La clase `Main` es fundamental para iniciar el juego. Aunque su código es simple, sin ella el juego no arrancaría. Su única función es crear la ventana principal (`Pantalla`) y dejar que esta gestione el resto del juego.