

Control

<<EventListener>> Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Detecta cuando el jugador decide si la palabra está o no en la lista de palabras para memorizar.</p>	<p>GUIKnowThatWord ModelKnowThatWord</p>
<p>Detecta si el jugador oprime el botón de ayuda para consultar las instrucciones del juego o si oprime el botón de salir para cerrar el juego.</p>	

Model

ModelKnowThatWord	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Definir si la palabra mostrada en pantalla es parte de las palabras para memorizar.</p>	<p>Diccionario Usuarios</p>
<p>Definir que palabras hay que memorizar en ese nivel.</p>	
<p>Definir todas las palabras que aparecerán durante el juego.</p>	

Usuarios	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Guardar la información de los usuarios (su nombre y su nivel).</p>	<p>FileManager</p>

PanelPalabra	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Define una cantidad de palabras aleatorias correspondientes a cada nivel.</p>	<p>Diccionario</p>
<p>Define las palabras a memorizar de la mitad de las palabras del nivel.</p>	

FileManager	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Leer desde un archivos de texto, las palabras que se pueden memorizar en el juego.</p>	<p>Diccionario Usuarios</p>
<p>Escribir en un archivo de texto la información de cada jugador (nombre y nivel).</p>	

Diccionario	
Responsabilidades	Colaboraciones
<p>Guardar el conjunto de palabras disponibles para el juego.</p>	<p>FileManager</p>
<p>Seleccionar las palabras para cada nivel de juego.</p>	

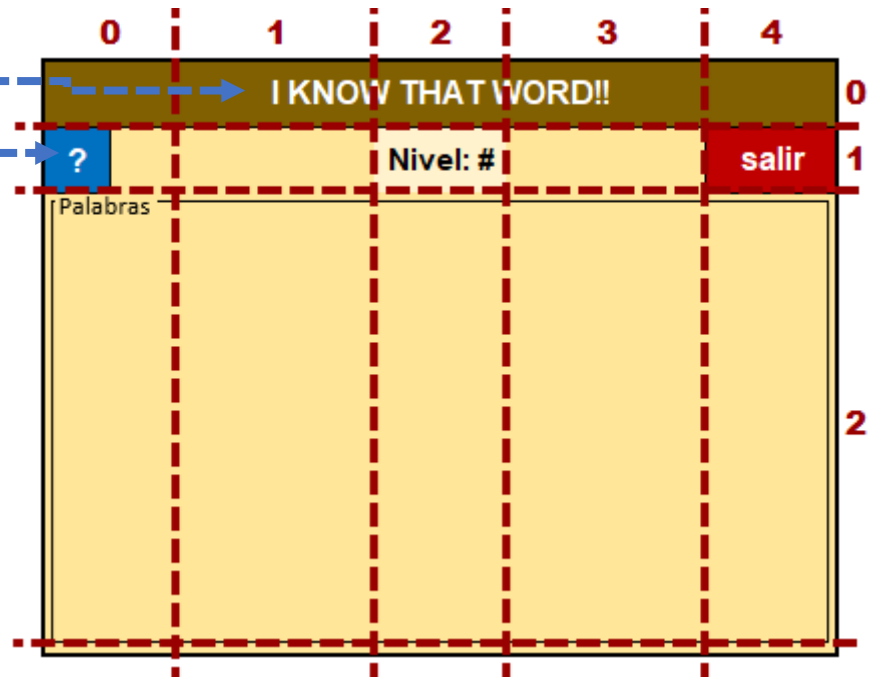
View

<<JFrame>> GUIKnowThatWord	
Responsabilidades	Colaboraciones
Muestra la interfaz necesaria para cada momento de una ronda.	
Muestra el botón de instrucciones, el botón salir y el numero del nivel en juego.	
La primera interfaz mostrara la lista de palabras a memorizar (palabra por cada 5 segundos).	
La segunda interfaz es donde el jugador selecciona si la palabra que aparece en pantalla es una de las palabras a memorizar (7 segundos para que el jugador responda).	
La tercera interfaz muestra el final del nivel, dice cuantos aciertos tuvo el jugador, cuantos errores e información extra, como su pocentaje de acierto y si logró pasar al siguiente nivel.	

ModelKnowThatWord
Escucha

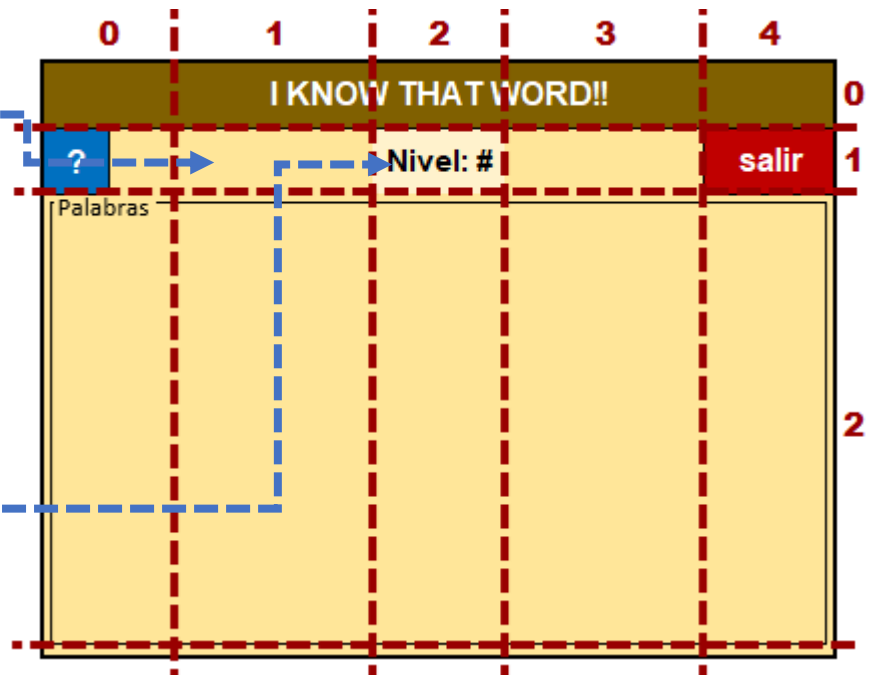
gridx = 0
 gridy = 0
 gridwidth = 5
 fill = HORIZONTAL

gridx = 0
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = FIRST_LINE_START
 anchor = LINE_START



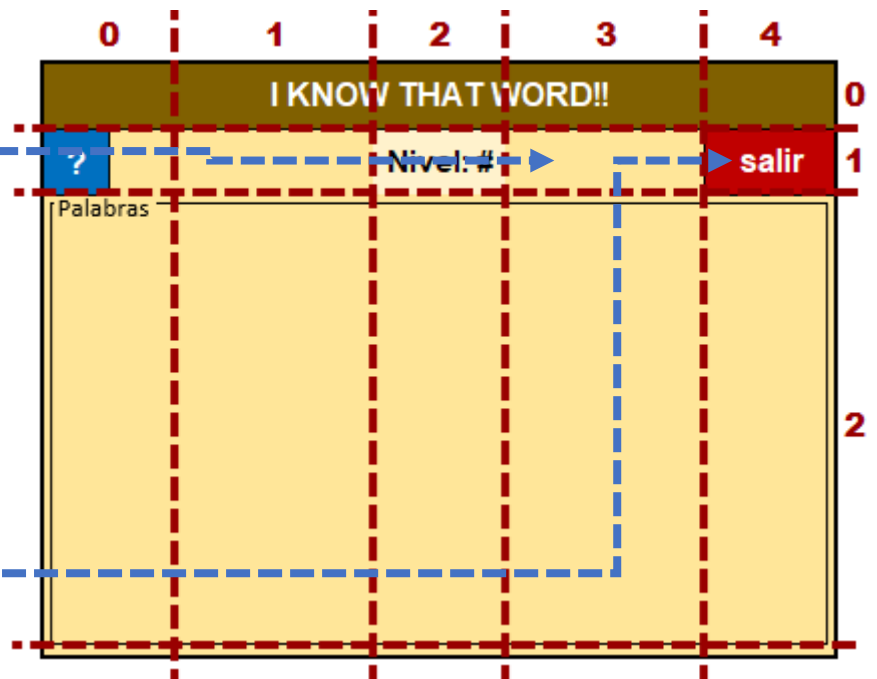
gridx = 1
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 2
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

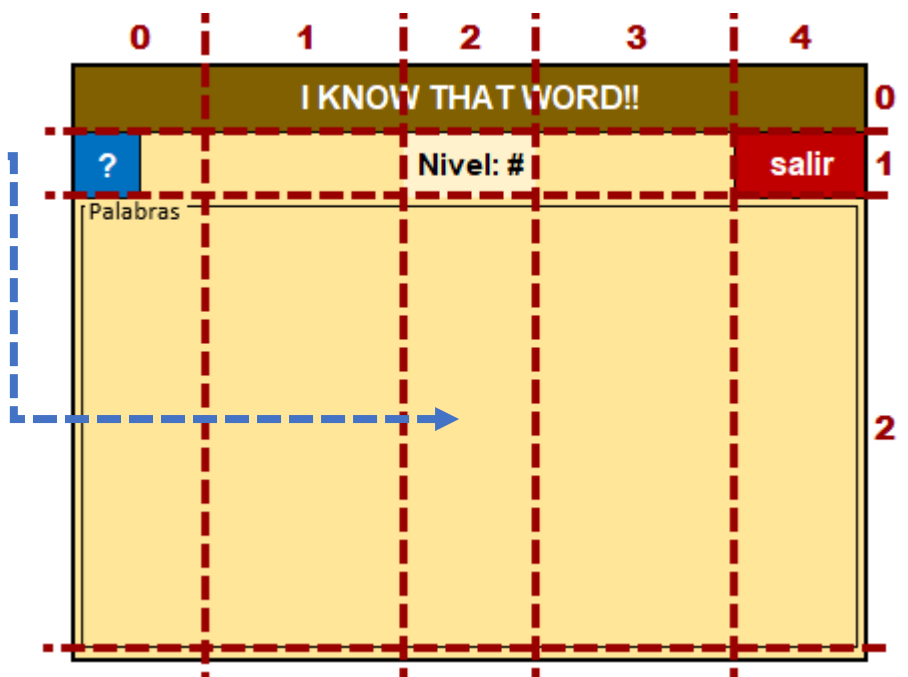


gridx = 3
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 4
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = CENTER
 anchor = LINE_END

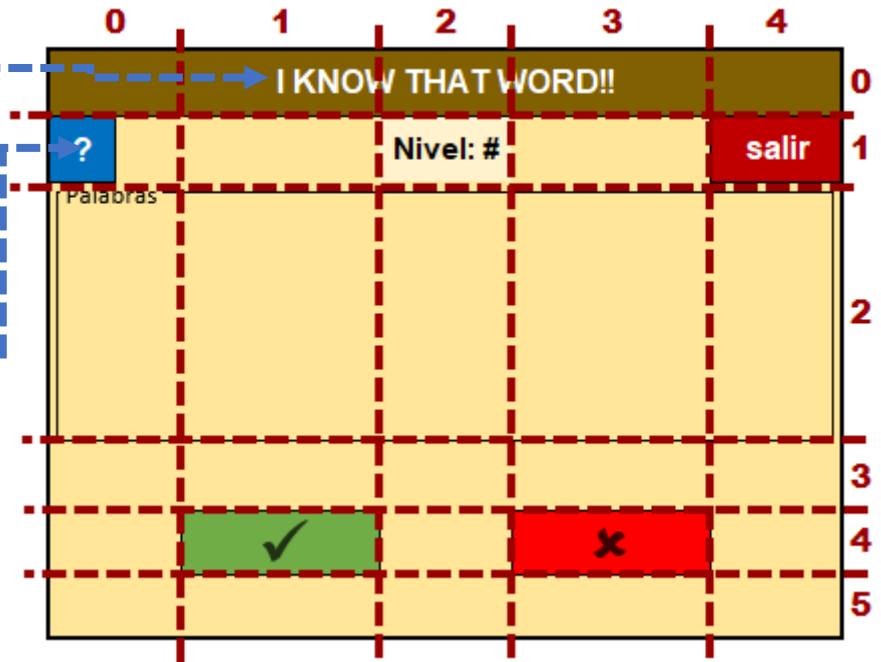


gridx = 0
 gridy = 2
 gridwidth = 5
 fill = CENTER
 anchor = CENTER



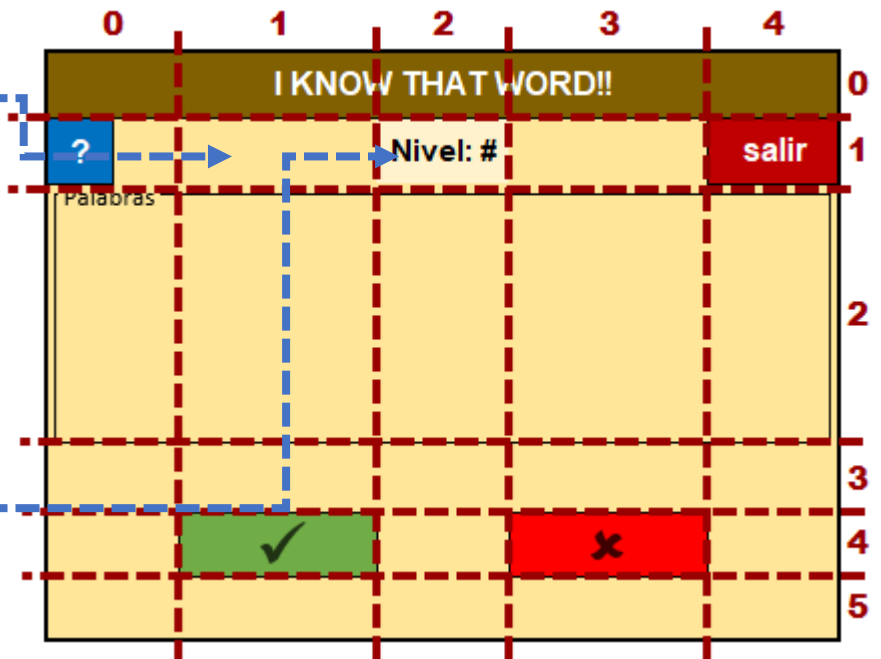
gridx = 0
 gridy = 0
 gridwidth = 5
 fill = HORIZONTAL

gridx = 0
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = FIRST_LINE_START
 anchor = LINE_START



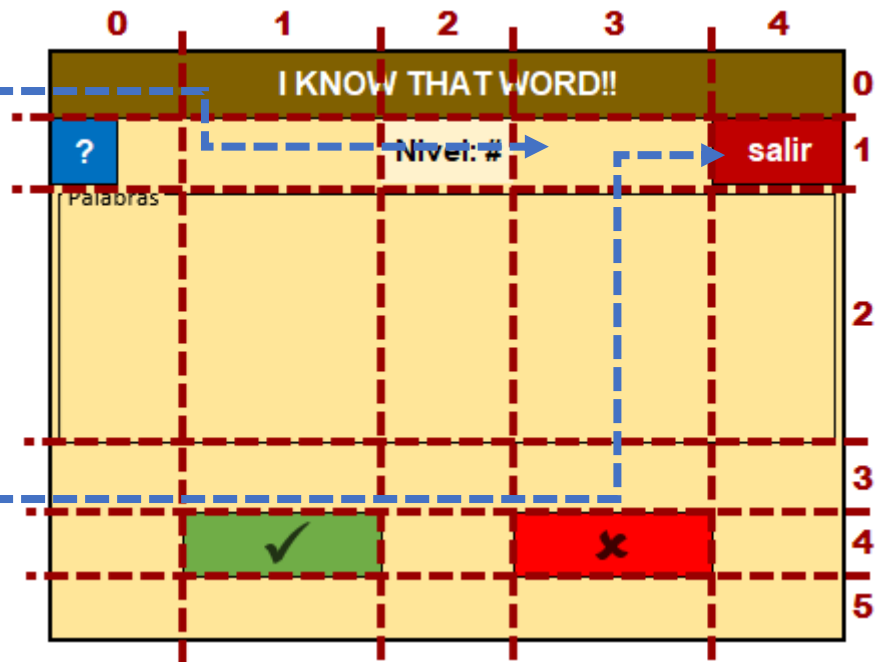
gridx = 1
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 2
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER



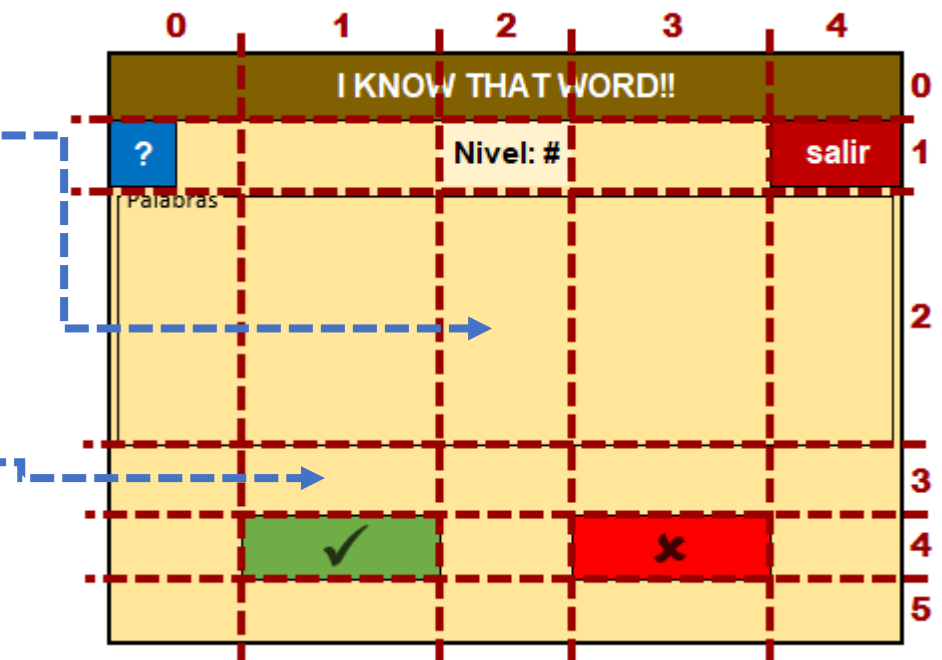
gridx = 3
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 4
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = CENTER
 anchor = LINE_END



gridx = 0
 gridy = 2
 gridwidth = 5
 fill = CENTER
 anchor = CENTER

gridx = 0
 gridy = 3
 gridwidth = 5
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER



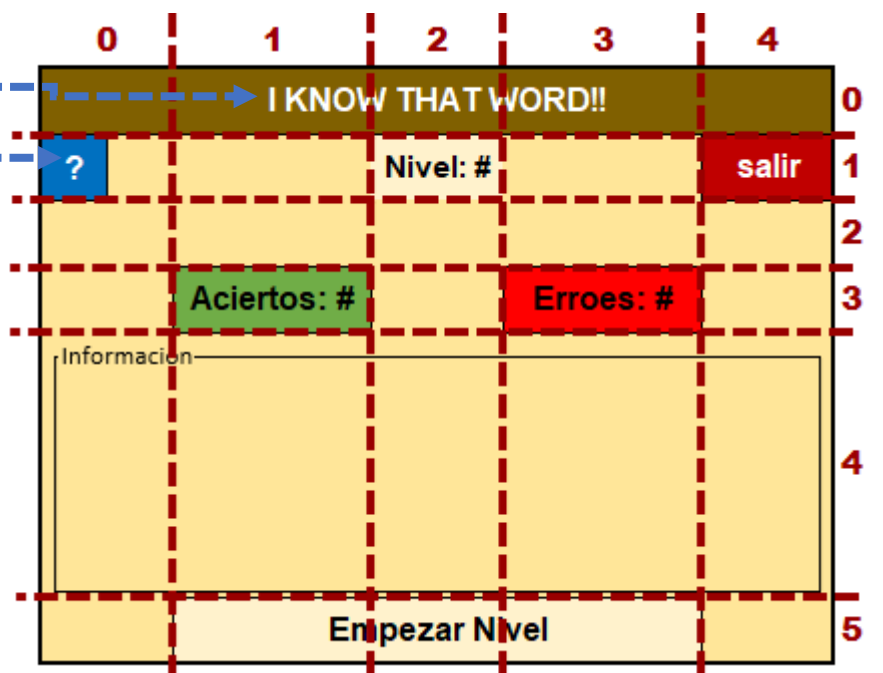
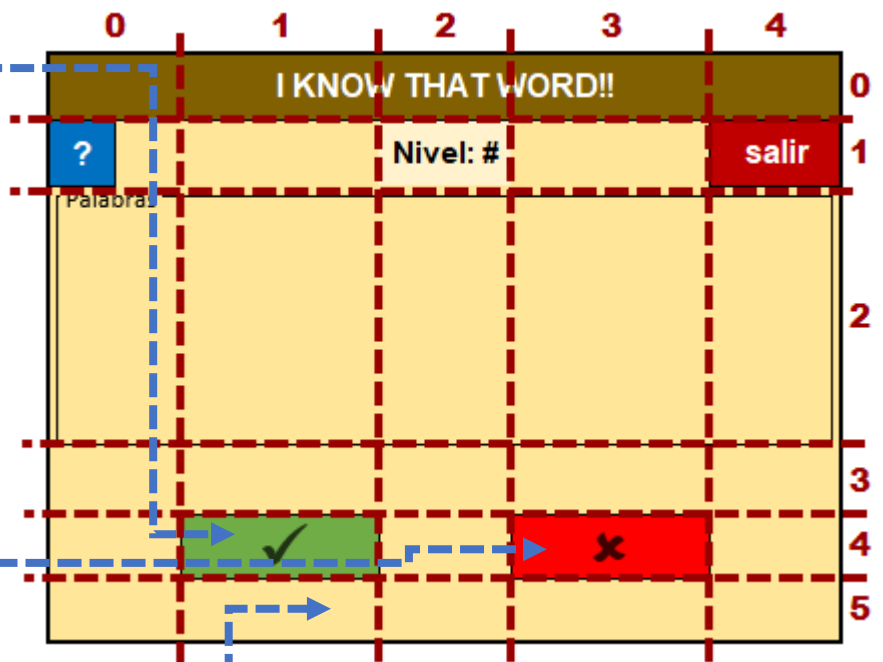
gridx = 1
 gridy = 4
 gridwidth = 1
 fill = CENTER
 anchor = CENTER

gridx = 3
 gridy = 4
 gridwidth = 1
 fill = CENTER
 anchor = CENTER

gridx = 0
 gridy = 5
 gridwidth = 5
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 0
 gridy = 0
 gridwidth = 5
 fill = HORIZONTAL

gridx = 0
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = FIRST_LINE_START
 anchor = LINE_START



gridx = 1
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 2
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 3
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

gridx = 4
 gridy = 1
 gridwidth = 1
 fill = CENTER
 anchor = LINE END

gridx = 0
 gridy = 2
 gridwidth = 5
 gridheight = 1
 fill = NONE
 anchor = CENTER

