Explicación bosquejo:

1. En la primera pantalla usamos un **JPanel** sobre un **JFrame**, en el cual agregamos distintos botones fijos, los cuales tienen distintas funciones.
2. Si se le da al botón de jugar, aparece una pantalla llamada Modo de Juego la cual es un **JPanel** que contiene un **BorderLayout**, en el centro de este se encuentran 3 botones más que redigiran a distintos paneles para poder comenzar el juego.

En la parte sur del **BorderLayout** se encuentran dos botones los cuales si se seleccionan activaran pantallas de mensajes confirmando la acción del usuario.

1. Si se selecciona el botón “**solitario**” aparece otro **JPanel** el cual tiene un **BorderLayout** en el cual en su parte central tiene la pantalla de movimiento del juego, en la parte norte tiene los puntajes del juego las cuales son imágenes, y en la parte sur tiene más imágenes las cuales representan las vidas de la nave.
2. Si se selecciona **1 vs 1** o **1 vs CPU** en **Modo de Juego** aparecerá otro **JPanel** el cual tiene un **BorderLayout** pero en este caso solo usaremos la parte central y la parte sur, en la parte central se encuentra la pantalla de movimiento del juego y en la parte sur se encuentran los puntajes de ambos jugadores.
3. Si se oprime p en el **JPanel** del juego, aparecerá una pantalla mostrando un menú de opciones las cuales son botones que incluyen las opciones de Continuar, Reiniciar, Guardar y Salir. Si se selecciona la opción continuar continua en el **JPanel** anterior el cual era el del juego, si se selecciona Reiniciar se reiniciara el **JPanel** anterior, y si se oprime el botón de salir aparecerá un mensaje confirmando la decisión del usuario.
4. Si se selecciona el botón de **Guardar** cuando se encuentre en pausa el juego aparecerá la pantalla por defecto de Java para guardar un archivo con su respectiva extensión.
5. Si se selecciona **Como** **Jugar** en la **pantalla** **de** **inicio**, aparecerá un nuevo **JPanel** el cual contendrá una imagen con el detalle del juego para que el usuario sepa cómo se juega.
6. Si se selecciona el botón **Opciones** en la **Pantalla de inicio,** aparecerá un nuevo JPanel que contendrá distintas opciones los cuales son Jugador1, Jugador2 (estos son JLabel) y sus respectivos espacios para que el usuario digite los nombres, (estos espacios son textField) y dos JLabel los cuales son Color1 y Color2 con dos comboBox asociados que contendrá una lista de colores disponibles para usar.