

## **ANALISIS DE CLASES**

### **AUTORES**

LEIDY ESTEFNIA PARRA CONCHA – 2042893-2711

BRANDON STEVEN PERDOMO SARRIA – 1841740-2711

### **PROFESORA**

PAOLA JOHANNA RODRIGUEZ CORRILLO

### **ASIGNATURA**

PROGRAMACION INTERACTIVA

CALI – VALLE DEL CAUCA

FEBRERO 2022

El actual documento presentará el diseño de clases del juego “I Know That Word”, el cual es el mini proyecto 2 de la asignatura Programación Interactiva.

Enlace para el repositorio del juego en GitHub:

<https://github.com/EstefaniaParra3421/IKnowThatWord.git>

## Diseño de interfaz

Los siguientes diseños de interfaz serán considerados como bocetos y no serán el resultado final exacto, pero sí se mantendrá el orden de los botones y demás elementos.

### Menú principal

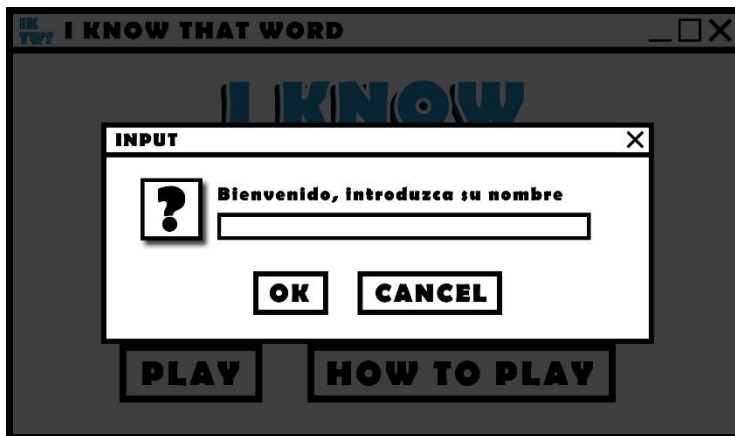
El menú principal contiene los botones de juego y como jugar, contiene 2 paneles que son el panelLogo el cual está contenido el logo del juego “I know that word” y el panelBotones que contiene los botones previamente mencionados.



### Ventanas emergentes

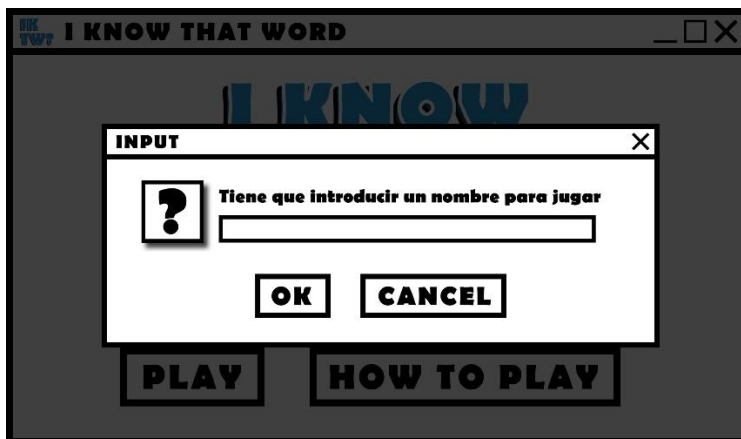
#### 1. Introducir nombre del jugador

La ventana contiene un texto que dice “Bienvenido, introduzca su nombre” y debajo un panel de texto para que el usuario puede escribir su nombre. Abajo los botones “Ok” y “Cancelar”.



## 2. Oprimir botón cancelar

Si la persona oprime el botón cancelar en la ventana emergente anterior, aparecerá que debe ingresar un nombre para poder jugar.



## 3. Oprimir botón ok

Cuando la persona ingresa el nombre y ya se encuentra dentro de la base de datos de jugadores, aparecerá la siguiente ventana:



En caso contrario, pasará al juego directamente

## Ventana del juego

La ventana será la misma del menú principal pero el botón “play” estará deshabilitado y aparecerán las palabras a memorizar:



Cuando aparezcan las palabras a memorizar aparece un recuadro diciendo que si esta preparado y luego aparecen el doble de palabras y el usuario debe elegir si la palabra estaba o no en las palabras a memorizar.

## Análisis de clases

Diccionario	
Responsabilidades	Colaboraciones
Guardar las palabras que se utilizaran en el juego	FileManager
Seleccionar las palabras a memorizar	
Seleccionar el doble de palabras para elegir cuales pertenecen a las palabras a memorizar y cuales no	

FileManager	
Responsabilidades	Colaboraciones
Leer desde un archivo de texto las palabras que se utilizaran a lo largo del juego	

<b>ControlPalabra</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Determina la cantidad de palabras a memorizar dependiendo del nivel donde se encuentre el usuario	Diccionario
Palabras del nivel, que serán el doble de palabras, incluyendo las palabras a memorizar	
Crea un listado con las palabras a memorizar	
Retorna la palabra aleatoria a memorizar	

<b>PanelPalabra &lt;&lt;JPanel&gt;&gt;</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Dibuja las palabras a memorizar	GUI_Iknowthatword
Dibuja las palabras del nivel, que será el doble de las palabras a memorizar. Incluye las palabras a memorizar	

<b>GUI_Iknowthatword &lt;&lt;JFrame&gt;&gt;</b>	
<b>Responsabilidades</b>	<b>Colaboraciones</b>
Gestiona el logo del juego, botones, mensajes y dibujo de las palabras	PanelPalabra ControlPalabra FileManager
Permite entrar a una ventana de "Como jugar"	
Permite ingresar el nombre del usuario	
Permite abandonar el juego	