Vista

Interfaz

-frame: JFrame

ControladorModelo

main

-mazo: Stack<Carta>

Mesa

- loginFrame: JFrame

-eleccion\_frame: JFrame

- loginFrame: JFrame

-mano\_cartas: Vector<JButton>

-mano\_cartas\_eleccion: Vector<JButton> -grupo1: Vector<JButton>

-grupo2: Vector<JButton>

-carta\_secreta: JButton

-comodin: JButton

-boton\_reglas: JButton

-boton\_jugar: JButton

-boton\_partida: JButton

-boton\_cargar: JButton

-boton\_eleccion: JButton

-boton\_deshacer\_grupos: JButton

-boton\_verificar\_grupos: JButton

-nombre\_jugador\_1: JTextField

-nombre\_jugador\_2: JTextField

+ Interfaz()

+crear\_boton\_carta(int, int, int, int, String): JButton +set\_imagen\_boton(JButton, String): void +pantalla\_principal(Vector<String>, String): void +pantalla\_ganar(boolean): void

+pantalla\_eleccion\_cartas(): void

+ impedimiento\_eleccion(): void

+get\_carta\_secreta(): JButton

+boton\_generico(int, int, int, int, String): JButton

+main(): void

Controlador

- interfaz: Interfaz

- jugar: boolean

-counter: int

-cargar: boolean

-mesa: Mesa

- j1: Jugador

- j2: Jugador

- jugador\_actual: Jugador

-grupo1: Vector<Carta>

-grupo2: Vector<Carta>

-hay\_ganador: boolean

+Controlador()

+conseguir\_nombres(): void

+ iniciar\_juego(): void

+agregar\_action\_listeners\_login(): void

-comodines: Stack<Carta>

-baraja: Vector<Carta>

+crear\_mazo(): void

+entregar\_carta(): boolean

+numero\_aleatorio(): int

+ordenar\_mazo(): void

+pertenece(Vector<Integer>, int): boolean

+hay\_escalera(vector<Carta>): boolean

+mismo\_numero(Vector<Carta>): boolean

+mismo\_tipo(Vector<Carta>): boolean

+puede\_ganar(Vector<Carta>, Vector<Carta>) +agregar\_carta\_comodines(Carta): void

+cards\_to\_strings\_vector(Vector<Carta>): Vector<String> +get\_mazo(): Stack<Carta>

+get\_comodines(): Stack<Carta>

+set\_mazo(): void

+set\_comodines(): void

+repartir\_cartas(): void

+texto\_jugador\_1(): JTextField

+texto\_jugador\_2(): JTextField

+pantalla\_login(): void

+pantalla\_principal(Vector<String>, String, String): void +reset(JFrame): void

+get\_pantalla\_principal(): JFrame

+get\_pantalla\_login(): JFrame

+get\_pantalla\_eleccion: JFrame

+get\_mano\_cartas(): Vector<JButton>

+get\_comodin(): JButton

+get\_boton\_reglas(): JButton

+get\_boton\_eleccion(): JButton

+get\_boton\_jugar(): JButton

+get\_boton\_deshacer\_grupos(): JButton

+get\_boton\_partida(): JButton

+agregar\_action\_listeners\_comer(): void +agregar\_action\_listeners\_cartas\_grupos(): void +agregar\_action\_listeners\_formar\_grupos(): void +agregar\_action\_listeners\_reglas(): void +agregar\_action\_listeners\_partida(): void +agregar\_action\_listeners\_desechar(): void +actionPerformed(ActionEvent): void +elegir\_jugador\_actual(): void

+cambiar\_jugador\_actual(): void

GuardaPartidas

+escribir\_en\_archivo: void + leer\_jugador: Vector<Object> +getLine(): Vector<String> +cargarPartida(): Vector<Object>

Carta

-numero: int

-tipo: String

- imagen: String

+Carta(int, String, String, String) +get\_numero(): int

+get\_tipo(): String

+get\_imagen(): String

Jugador

+get\_boton\_verificar\_grupos(): JButton +get\_grupo1(): Vector<JButton> +get\_grupo2(): Vector<JButton> +get\_jugador\_1(): JTextField

+get\_jugador\_2(): JTextField

+desplegar\_reglas(): void

+reset(): void

-cartas: Vector<Carta> -nombre: String

-comio: boolean

-desecho: boolean

+Jugador()

+Jugador(String)

+recibir\_carta(Carta): void +desechar\_carta(int): Carta +get\_nombre(): String +get\_comio(): boolean +get\_desecho(): boolean +set\_comio(boolean): void +set\_desecho(boolean): void +get\_cartas(): Vector<Carta> +set\_nombre(String): void +ver\_cartas(): void