

### Clase Ahorcado:

Es la ejecutamos desde la consola y a la que pasamos los parámetros del tipo de fuente de donde sacamos las palabras y del nombre del archivo o base de datos que vamos a utilizar.

Desde esta clase, dependiendo de los parámetros que hayamos introducido, nos mandará a una clase u otra.

Parámetros que hay que pasar en la consola:

-Fichero de caracteres: ficheroChar palabras.txt

-Fichero de tipos primitivos: fichero fichero.txt

-Fichero xml: xml palal

-Base de datos: bd palabritasbras.xml

-Para recuperar una partida empezada: recup partidaGuardada.txt

### Clase Juego:

Es la encargada de recibir un string (la palabra con la que vamos a jugar), convertirlo en \_\_\_\_\_ y comprobar si las letras que vamos introduciendo coinciden con alguna letra de la palabra. También lleva la cuenta de las partidas ganadas, partidas perdidas y letras que no había en la palabra.

### Clase FicheroCaracteres:

Esta clase obtiene los datos de un fichero de caracteres y utiliza las clases BufferedReader y InputStreamReader del fichero palabras.txt. Cuando lee una palabra se la mande a la clase Juego.

Tiene un método recursivo para volver a leer desde el principio las palabras las palabras del fichero.

### Clase FicheroPrimitivo:

Esta clase obtiene los datos de un fichero de tipo primitivo y utiliza las clases DataInputStream y FileInputStream del fichero fichero.txt. Cuando lee una palabra se la mande a la clase Juego. Tiene un método recursivo para volver a leer desde el principio las palabras las palabras del fichero.

### Clase FicheroXML:

Esta clase obtiene los datos de un fichero de tipo xml y utiliza las clases correspondientes a DOM para recorrer el xml e ir recogiendo las palabras con las que vamos a jugar. Una vez tiene la palabra se la envía a la clase juego.

### Clase BaseDeDatos:

Se encarga de leer de la base de datos 'palabritas' las palabras con las que vamos a jugar y se las pasa a la clase juego. Utiliza las clases correspondientes a MySql.

### Clase GuardarPartida:

Es llamada por la clase Juego, y lo que hace es crear un fichero de tipos primitivos en el que guarda todos los datos del juego (palabra, partidas ganadas...)

### Clase recuperarPartida:

Es llamada por la clase Juego, y se encarga de, dependiendo de cuál sea la fuente de la que se han tomado los datos para la partida, lee el fichero o base de datos correspondiente y busca la palabra en la que se había quedado la partida guardada, además de añadir los datos de letras dichas anteriormente, las vidas que quedan, etc.

### Clase rellenarFich:

Clase para rellenar el fichero de tipo primitivo. El programa no la usa para funcionar.

