

<b>&lt;&lt;JFrame&gt;&gt;</b> <b>GUI</b>	
<b>RESPONSABILIDADES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostrar las caras de los dados</li> <li>2. Permitir al jugador activar los dados</li> <li>3. Mostrar el estado del juego</li> <li>4. Mostrar el puntaje y la ronda</li> <li>5. Mostrar la tarjeta de puntuación</li> </ol>	<b>COLABORACIONES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escucha</li> <li>2. ModelGeekOutMasters</li> </ol>

<b>&lt;&lt;EventListener&gt;&gt;</b> <b>Escucha</b>	
<b>RESPONSABILIDADES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determinar cuál dado se ha activado</li> <li>2. Determinar cuál botón se ha activado</li> <li>3. Actualizar la GUI con el estado del juego</li> </ol>	<b>COLABORACIONES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ModelGeekOutMasters</li> </ol>

<b>ModelGeekOutMasters</b>	
<b>RESPONSABILIDADES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calcular dados iniciales</li> <li>2. Devolver el valor de las caras de los dados</li> <li>3. Devolver el puntaje</li> <li>4. Devolver el número de la ronda</li> <li>5. Determinar el estado del juego</li> <li>6. Calcular las acciones de cada dado</li> </ol>	<b>COLABORACIONES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escucha</li> </ol>

<b>Dado</b>	
<b>RESPONSABILIDADES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Devolver el valor de la cara visible del dado</li> <li>2. Devolver en que panel está el dado</li> </ol>	<b>COLABORACIONES:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ModelGeekOutMasters</li> </ol>

BOCETO DE INTERFAZ

0	Mesa de Juego Geek Out Masters			
1	?	Ronda #	Puntos:	Salir
2	Dados Inactivos		Dados Utilizados	
3	Dados Activos		Marcador de Puntaje	
4	Mensajes			