

# CONTROL

EventListener Escucha	
Responsabilidad	Colaboraciones
<p>Detectar cuando el jugador dice si la palabra estaba o no, en la lista a memorizar.</p> <p>Detectar si el jugador oprime el botón de ayuda para consultar las instrucciones del juego.</p>	<p><b>InterfazGraficaDeUsuario</b> <b>ModelKnowThatWord</b></p>

# MODEL

ModellKnowThatWord	
Responsabilidad	Colaboraciones
<p>Definir si la palabra mostrada en pantalla es parte de las palabras a memorizar</p> <p>Definir que palabras hay que memorizar en el nivel.</p> <p>Definir todas las palabras que aparecerán durante el juego.</p>	<p>Vocabulary Usuarios</p>
PanelPalabra	
Responsabilidad	Colaboraciones
<p>Define una cantidad de palabras aleatorias que corresponden a cada nivel.</p> <p>Define las palabras a memorizar.</p>	<p>Vocabulary</p>

Usuarios	
Responsabilidades	Colaboraciones
Guardar la información de los usuarios (su nombre y su nivel)	<b>Register</b>

Register	
Responsabilidad	Colaboraciones
Leer desde un archivo las palabras que se memorizan en el juego.	<b>Vocabulary Usuarios</b>
Escribir en un archivo de texto la información de cada jugador (nombre y su nivel respectivo).	

Vocabulary	
Responsabilidad	Colaboraciones
Guardar el conjunto de palabras disponibles para el juego.	<b>Register</b>
Seleccionar las palabras para cada nivel del juego.	

# VIEW

## JFrame InterfazGraficaDeUsuario

Responsabilidad	Colaboraciones
<p>Muestra la interfaz necesaria para cada momento de la ronda.</p> <p>Muestra el botón de instrucciones y el numero de nivel en el juego.</p> <p>La primera interfaz mostrara la lista de palabras a memorizar (cada 5 segundos sale una palabra).</p> <p>La segunda interfaz es donde el jugador selecciona si la palabra que aparece en pantalla es una de las palabras a memorizar (7 segundos para responder).</p> <p>La tercera interfaz muestra el final del nivel, dice cuantos aciertos tuvo el jugador, errores, porcentaje de acierto y si logro pasar al siguiente nivel.</p>	<p><b>ModelKnowThatWord</b> <b>Escucha</b></p>