

## ANALISIS DE CLASES

### VIEW:

CLASE InterfazGraficaDeUsuario	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Construir y mostrar la pantalla principal del juego.</li><li>- Administrar lo que se muestra en la pantalla principal del juego.</li><li>- Detectar las acciones del jugador.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- CasillaPrincipal.</li><li>- CasillaPosicion.</li><li>- ModelBatallaNaval.</li><li>- Escucha.</li><li>- Oponente.</li><li>- PintarTablero.</li></ul>

CLASE Header	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Crear encabezado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- JLabel.</li></ul>

CLASE PintarTablero	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dibujar la decoración de los tableros en el juego.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- JPanel.</li></ul>

### CONTROLLER:

Escucha	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mostrar cuando el usuario interactúe con el juego.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ModelBatallaNaval.</li><li>- Oponente.</li></ul>

### MODEL

CLASE ModelBatallaNaval	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Determina si el jugador le ha dado al agua, a un barco o si lo ha hundido.</li><li>- Determina si el jugador gana o pierde.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- BarcoPosición.</li><li>- BarcoPrincipal.</li></ul>

CLASE BarcoPosición	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"><li>- Determina la posición de cada barco.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- CasillaPosicion</li></ul>

CLASE BarcoPrincipal	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Almacena las casillas donde se encuentran los barcos del oponente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- arrayList</li> </ul>

CLASE CasillaPosición	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- pintar los cuadrados en la posición respectiva.</li> <li>- Pintar los barcos dentro del cuadrado.</li> <li>- Dibujar y colocar los barcos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- JButton</li> <li>- ImagenIconToImage</li> </ul>

CLASE CasillaPrincipal	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar una imagen dependiendo del disparo</li> <li>- Hacer un cuadrado en el tablero principal</li> <li>- Obtener el barco sobre el cuadrado en el que este.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- JButton</li> <li>- ImagenIconToImage</li> </ul>

CLASE Oponente	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocar los barcos en una posición aleatoria.</li> <li>- Lanzar ataques en una posición aleatoria.</li> </ul>	

CLASE ImagenIconToImage	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
Transformar una imagen de tipo ImagenIcon en una de tipo image	