

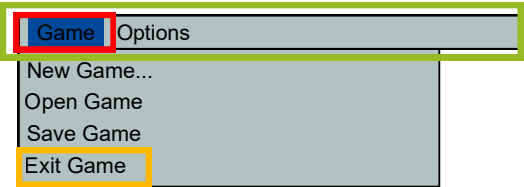
BorderLayout



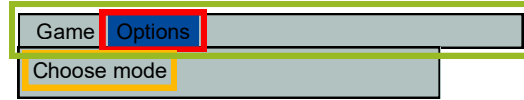
BorderLayout



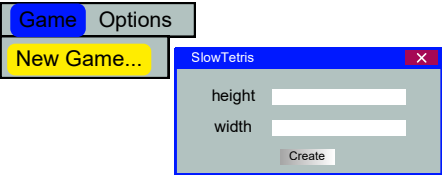
BorderLayout



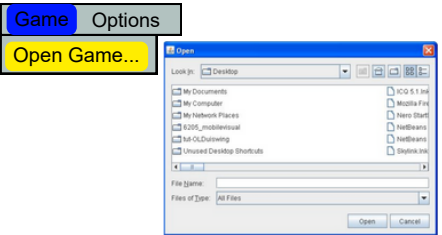
JMenuBar
JMenu
JMenuItem



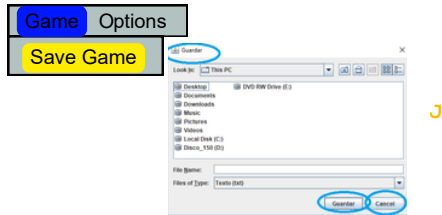
JMenuBar
JMenu
JMenuItem



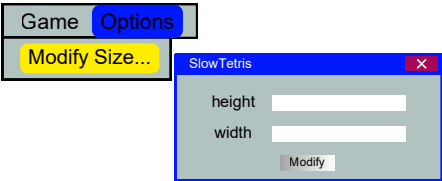
- New Game
- Tipo: JMenuItem
 - Evento: clic
 - Listener: ActionListener
 - Acción: crear un nuevo tablero abriendo un JOptionPane y reiniciar puntajes



- Open Game
- Tipo: JMenuItem
 - Evento: clic
 - Listener: ActionListener
 - Acción: abrir JFileChooser y seleccionar el juego guardado.



- Save Game
- Tipo: JMenuItem
 - Evento: clic
 - Listener: ActionListener
 - Acción: Abrir JFileChooser y guardarlo serializar modelo y guardar archivo



- Modify Size
- Tipo: JMenuItem
 - Evento: clic
 - Listener: ActionListener
 - Acción: pedir nueva configuración [h, w] abriendo un JOptionPane y reconstruir tablero

Componente	Definición	Función en tu interfaz
JFrame	Es el marco principal de una aplicación Swing. Representa la ventana completa donde se colocan todos los demás componentes. Puede tener título, bordes y botones de control (cerrar, minimizar, maximizar).	Es la ventana principal del juego “SlowTetrisGUI”. Contiene el tablero, la zona de puntajes, los menús y los paneles.
JPanel	Es un contenedor intermedio que se usa para organizar y agrupar componentes gráficos dentro del JFrame. Puede tener diferentes estilos de distribución (layouts).	Se usa para dividir la ventana en secciones: el panel del juego, el panel del logo, el panel de puntaje y el panel “NEXT”.
JMenuBar	Es la barra de menús que se ubica en la parte superior del JFrame. Contiene uno o varios JMenu.	En SlowTetris se usa para agrupar los menús “Game” y “Options”.
JMenu	Representa un menú desplegable dentro de la barra (JMenuBar). Contiene varios elementos (JMenuItem).	“Game” y “Options” son los dos menús principales.
JMenuItem	Es un elemento seleccionable dentro de un JMenu. Puede ejecutar una acción cuando el usuario hace clic sobre él.	“New Game...”, “Open Game...”, “Save Game...”, “Modify Color...” y “Modify Size...” son JMenuItem.
JButton	Es un botón interactivo que ejecuta una acción cuando el usuario hace clic.	En tu interfaz, el botón de cerrar (X) o cualquier otro botón de acción dentro del juego.
JLabel	Muestra texto o imágenes en pantalla. No es interactivo, se usa solo para visualización.	Muestra el texto “SCORE”, “HIGH SCORE”, “NEXT”, los valores numéricos (367) y el logo de “TETRIS”.
JOptionPane	Es un cuadro de diálogo preprogramado que muestra mensajes o pide datos simples al usuario (por ejemplo, ingresar tamaño o confirmar una acción).	Se usa para pedir las dimensiones del tablero (height y width) o confirmar salidas.
JFileChooser	Es un componente que permite seleccionar archivos o carpetas desde una ventana del sistema.	Se usa para abrir o guardar partidas del juego.
JColorChooser	Es un selector de color preprogramado que permite al usuario elegir un color con ayuda de una interfaz visual.	Se usa para modificar los colores de las piezas del juego.