**Memoria explicativa Diagrama de clases.**

Clase Jugador: Representa a los participantes que van a jugar, guardando para cada jugador como atributo (identificador) su nombre, y su puntuación en la partida. Como operaciones tenemos: introducirNombre(nombre: String) método para que cada jugador introduzca su nombre por teclado, al cual le pasaremos el atributo nombre donde lo guardaremos, getNombre() que nos devuelve un string con el nombre del jugador (para mostrar el ganador en pantalla al final de la partida), sumar(bonus: Boolean) método que actualizará el atributo puntuación si el jugador acierta la pregunta y deberá recibir si es bonus o no, para sumar el doble en caso de que lo fuese y por último getPuntuacion() que nos devuelve un entero con la puntuación hasta el momento del jugador.

Clase Bonus: Donde controlaremos si una ronda tiene bonus, para así cambiar la puntuación, tendremos dos atributos un booleano bonus que indica si esta ronda tiene bonus o no, y un entero rondaBonus donde nos devuelve el numero de la ronda que tiene el bonus. Como operaciones tenemos: generarRondaBonus() que nos devuelve un entero aleatorio diciendo cuales serán las rondas con bonus (ese entero y su siguiente), getRondaBonus() método que devuelve el entero de la ronda que contiene bonus y getBonus() método que devuelve el booleano de si esa ronda tiene bonus o no.

Clase Temporizador: Cronómetro y sus acciones, como atributos tenemos un booleano sigue, para comprobar continuamente si tiene que parar o no, un long que es el tiempoTranscurrido hasta el momento, y una constante de tipo long que es el LIMITE\_TIEMPO (15 segundos). Como operaciones tenemos iniciar() método que pone en marcha el tiempoTranscurrido, parar() método que para el tiempo, reiniciar() método que reinicia el tiempo para cuando se lanza una nueva pregunta o el rebote al otro jugador y getTiempoTranscurrido que nos devuelve un long con el tiempo que ha pasado.

Clase Preguntas: Veremos si hace falta lanzar la misma pregunta al otro jugador, es decir si hay rebote, con el atributo booleano rebote y llevará a cabo las operaciones de lanzar y comprobar las preguntas y respuestas. Tenemos preguntar() método que muestra una pregunta aleatoria sobre la letra correspondiente, respuesta() método que devuelve un booleano para saber si es correcta o no y rebote(respuesta Boolean, turno int) que nos devuelve un booleano indicando si hace falta rebote o no, en caso de que la respuesta sea incorrecta y el turno sea igual al primero en contestar esa pregunta.

Clase Partida: La clase principal donde tenemos instancias de las demás clases, como atributos tenemos un array con las letras del abecedario para saber en que ronda estamos y sobre que letra hay que hacer la pregunta, dos instancias de la clase jugador, jugador1 y jugador2, una instancia de la clase temporizador para el cronometro y un atributo int para el turno en las respuestas. Como operaciones tenemos ronda() que es el método que lleva a cabo todas acciones que debe tener una ronda en la partida, getResultado() método que mostrara por pantalla el resultado de la partida comparando las puntuaciones de los jugadores al final de esta y iniciaLetras() método que inicializa el array de las letras.

La clase Partida esta asociada con todas las demás.