Análisis de clases del Proyecto 2

(I know that world)

En el desarrollo de este proyecto, se hace un cierto análisis de sus clases para saber que funciones cumplen en dicho programa:

* GUI: Es la clase que se encarga de ejecutar el programa a través del método main.
* ControlGame: Contiene la estructura del juego y algunas de sus funciones.
* FileManager: Esta clase se utiliza cuando queremos agregar documentos que están en el programa para que lo pueda leer.
* PanelPalabras: Se utilizará las funciones para agregar las palabras del documento en el programa.
* PanelNivel: Esta clase es utilizada para crear los niveles que, en este caso, del juego.

INTERFAZ



