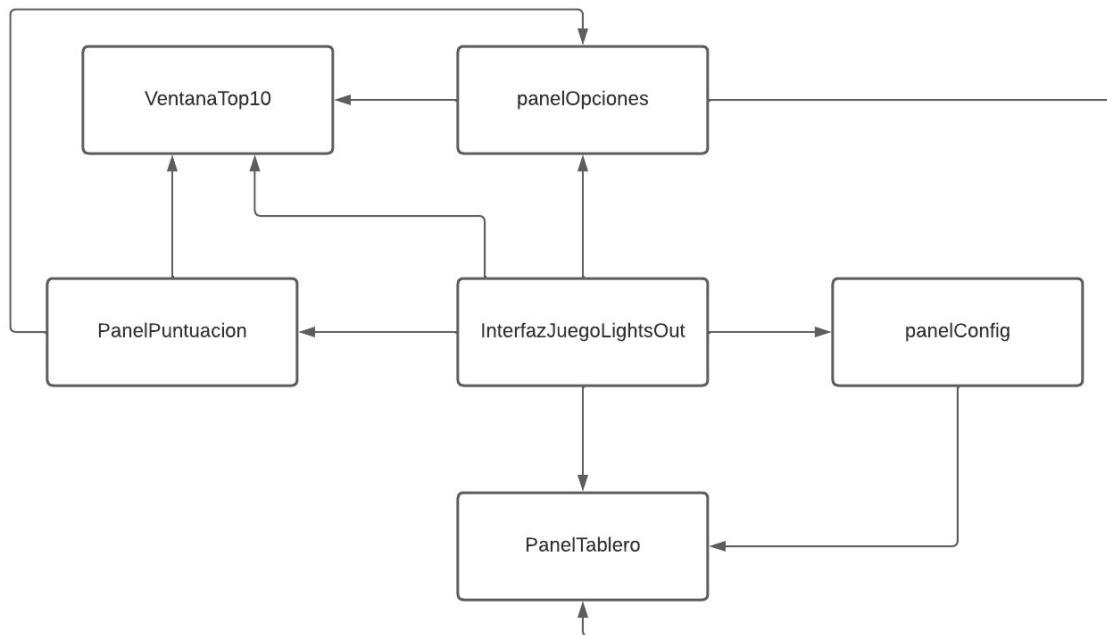


Interfaz Grafica LightsOut



En este diagrama se puede ver como estan conectadas las clases que hay en la interfaz, siendo la clase principal “InterfazJuegoLightOut”, en esta estan contruidos los 4 paneles, el panel de opciones a la derecha, el panel de configuraciones arriba, el panel de puntuaciones abajo y por ultimo el panel del tablero en el centro.

El panel de opciones a la derecha, tiene 4 botones, el boton Nuevo que crea un nuevo tablero, el boton Reiniciar, reinicia el tablero a su estado original, el boton Top 10 abre la ventana del top 10, y el boton registrar Jugador, registra el jugador que se halla dado en el panel de puntuacion.

El panel de Configuracion tiene una caja de opciones que deja escoger el tamaño del tablero, ademas de un grupo de botones en el cual se puede escoger la dificultad.

El panel de Puntuacion, tiene un espacio que muestra la puntuacio, y un cuadro de texto en donde se puede poner el nombre del jugador.

El panel del Tablero es un tablero con las casillas de cierto tamaño indicado en el panel de configuracion.

En la Ventana del TOP 10 se muestra la informacion de los 10 mejores jugadores y se muestra cuando se pulsa el boton de Top 10 en el panel de jugadores.