

## I KNOW THAT WORD

**Nombres:** Alan Valderrama – 2042836

Jeison Perea – 2077250

### HISTORIAS DE USUARIO

Historia iniciar juego	Criterios de Aceptación
<b>Como</b> jugador <b>deseo</b> iniciar el juego <b>para</b> jugar en el nivel que me corresponda jugar.	<ul style="list-style-type: none"><li>• El jugador deberá ingresar su nombre o alias (cadena de caracteres).</li><li>• Si es la primera vez que ingresa, se iniciará el primer nivel del juego. En caso contrario, se mostrará el nivel que le corresponda jugar, teniendo en cuenta que este nivel será el siguiente al último nivel aprobado, si el jugador está entre los niveles 1 al 9, si el ultimo nivel aprobado es el 10, se le seguirá cargando al jugador dicho nivel.</li></ul>

Historia jugar nivel	Criterios de Aceptación
<b>Como</b> jugador <b>Deseo</b> lograr el porcentaje de aciertos <b>Para</b> activar el siguiente nivel del juego.	<ul style="list-style-type: none"><li>• El jugador deberá visualizar una a una las palabras a memorizar en el nivel correspondiente. Habrá un intervalo de 5 segundos entre la aparición de cada palabra.</li><li>• Una vez terminado de mostrar el listado de palabras a memorizar debe aparecer una opción que le permita al jugador indicar que desea continuar a la fase de juego (intentar completas los aciertos requeridos para el nivel).</li><li>• En la fase de juego, el jugador verá una a una el total de palabras del nivel. Una vez se muestra una palabra, el jugador deberá ver las opciones Si o No para indicar si la palabra estaba contenida en el listado inicial. El jugador tendrá un tiempo de 7 segundos para elegir una de las opciones (Si o No), en caso de no hacerlo se tomará como un error.</li><li>• El jugador pasará el nivel si logra el porcentaje de aciertos pedidos para el nivel (ver tabla 1).</li><li>• Las palabras usadas en el juego en cada nivel deben ser leídas de un archivo de texto.</li></ul>

<b>Historia Salir del Juego</b>	<b>Criterios de aceptación</b>
<b>Como</b> jugador <b>deseo</b> salir del juego <b>para</b> terminar su ejecución.	<ul style="list-style-type: none"> <li>El jugador deberá tener una opción que le permita terminar la ejecución del juego, la cual siempre debe estar disponible.</li> <li>Al terminar la ejecución del juego se debe guardar en un archivo el nombre o alias del jugador y el último nivel superado por el jugador.</li> </ul>

## DISEÑO DE CLASES

### MODEL

<b>Dictionary</b>	
<b>Responsabilidades</b> Traer las palabras correspondientes al nivel en el que se encuentre el jugador.	<b>Colaboraciones</b> FileManager Control

<b>FileManager</b>	
<b>Responsabilidades</b> Leer, escribir y borrar lo que necesitemos de los diferentes archivos creados.	<b>Colaboraciones</b> Listener

### VIEW

<<JFrame>> <b>GUIGridBagLayout</b>	
<b>Responsabilidades</b> Mostrar al jugador todos los elementos visibles añadidos por el programador.	<b>Colaboraciones</b> Listener

<<JPanel>> <b>PhrasePanel</b>	
<b>Responsabilidades</b> Mostrar al jugador el logo y las diferentes palabras a lo largo de todos los niveles.	<b>Colaboraciones</b> Listener

## CONTROLLER

Control	
<b>Responsabilidades</b> Traer desde diccionario el total de las palabras del nivel.  Traer el tamaño de las palabras que debe memorizar el jugador.  Determinar si el jugador perdió o ganó.	<b>Colaboraciones</b> Dictionary Listener

<<EventListener>> Listener	
<b>Responsabilidades</b> Determinar cuál botón está presionando el jugador.  Determinar cuándo paran los Timers.	<b>Colaboraciones</b> Control PhrasePanel GUIGridBagLayout FileManager

## BOCETO

