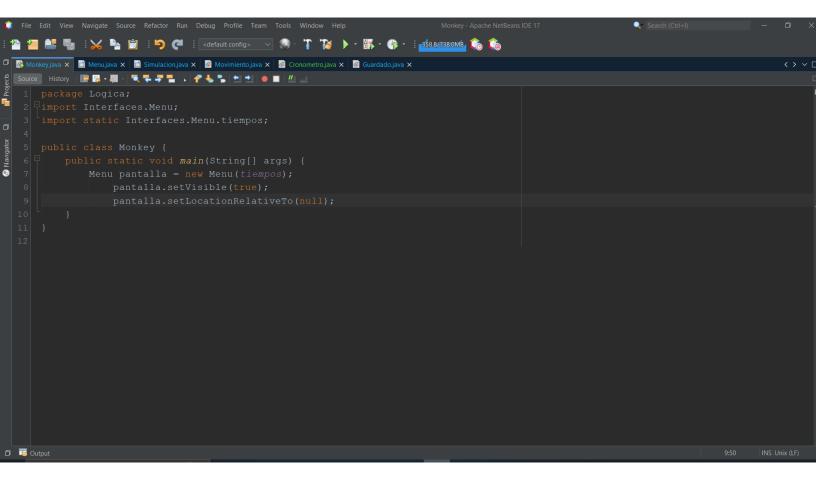
## Manual técnico

## **Clase Monkey**

esta clase cuenta únicamente con el método main, encargado de mandar a llamar a la primera ventana.



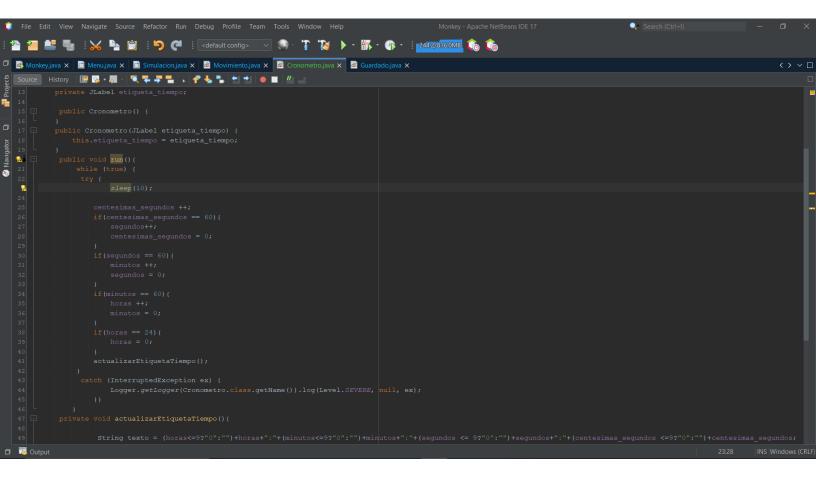
## **Clase Guardado**

Esta clase únicamente contine constructores tanto uno vacío como uno con parámetros junto con ello sus respectivos métodos get and set.

```
| The fall two Normal Service Source Perform Run Debug Profile Team Tools Window Help | Normay-Agendro Heriteres DE 17 | Service Source | Serv
```

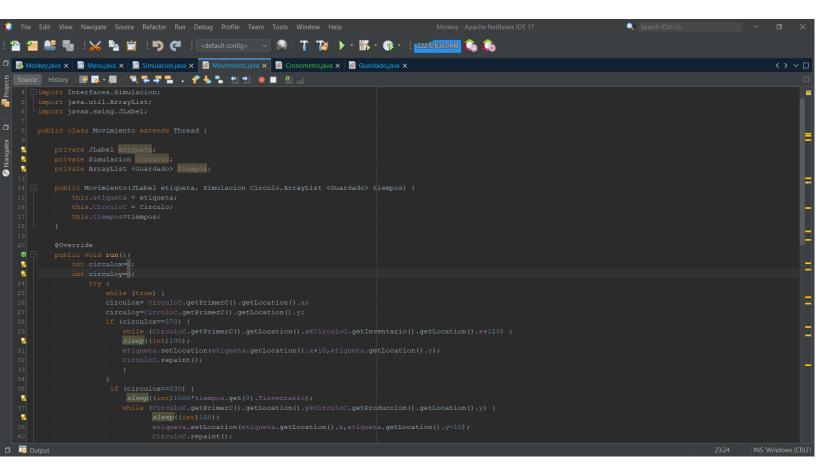
#### **Clase Cronometro**

La clase cronometro es la encargade de gestionar un JLable al cual le ira pasando números como si de un reloj se tratara, para ello se hace uso de un hilo y varios condicionantes if para ver qué características va cumpliendo el JLable en función del tiempo y con ello mandando a llamar a una función encargada de mandar la información a cambiar al JLable.



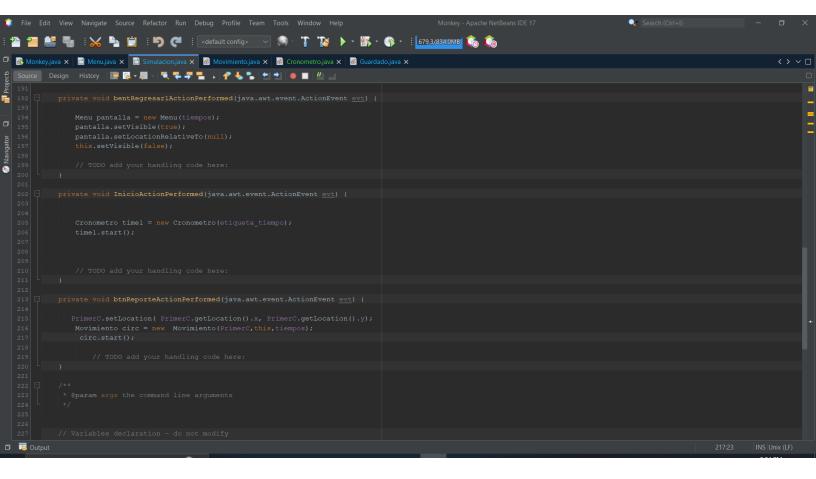
#### **Clase Movimiento**

Para la clase movimiento tomamos al JLabel que será el que se moverá por la interfaz grafica junto con él sus coordenadas tanto en x como en y y correspondiente a la ubicación en la que se encuentre tendremos condicionales para moverlo.



# panel simulación

en el panel simulación solo iniciaremos los hilos que anteriormente han sido creados.



## Panel menú

En el panel menú crearemos un arrayList en el que guardaremos todos los datos validando con in botón if que todos los campos estén llenos y cumplan con las características solicitadas.

