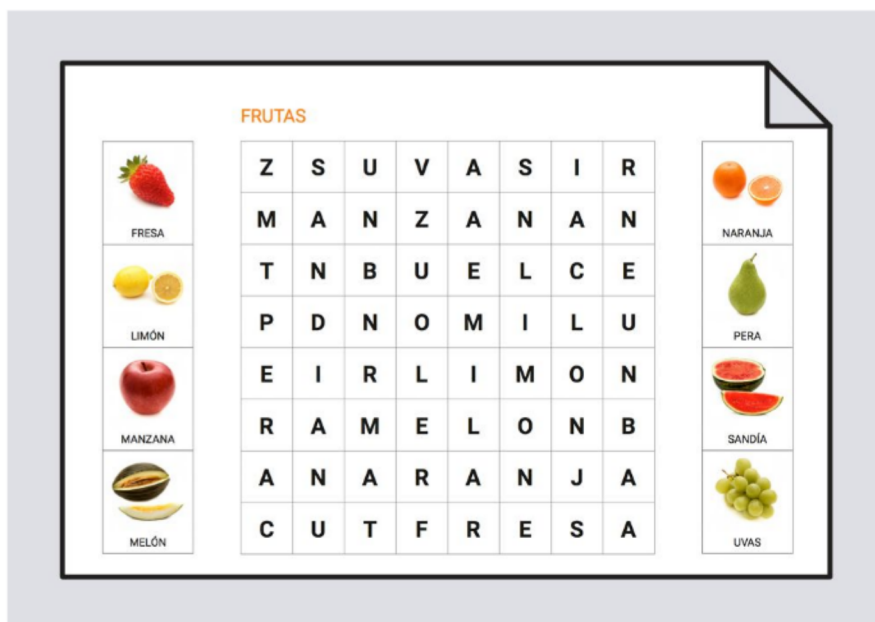
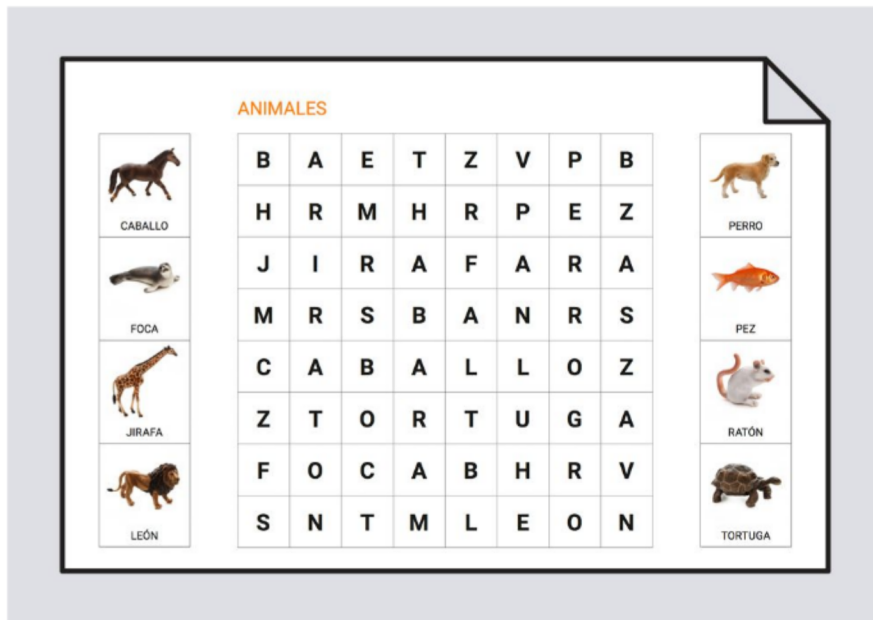


MODELADO Y PROGRAMACIÓN

Proyecto 03

Sopa de Letras

Con Java swing deberás crear un juego de sopa de letras, como los siguientes:



Primeramente deberás mostrar una pantalla que te permita elegir alguna de las siguientes categorías:

Las categorías son: Animales, frutas y países. Para cada una de estas categorías, deberás tener un conjunto de 20 elementos (60 en total), en cada partida deberás elegir 8 de manera aleatoria.

Las letras, se sugiere que sean botones, todos de color blanco, y que al presionarlos se cambien a otro color, y al des-seleccionarlos deberán regresar a blanco.

Las palabras a buscar deberán aparecer como arriba (con su respectivo dibujo) y podrán estar en dirección vertical, horizontal, diagonal o de derecha a izquierda.

Coloca un botón hasta abajo que diga: Finalizar o Abandonar.

Finalizar: indicará si terminaste exitosamente mediante un showMessageDialog la sopa de letras; si te hicieron falta algunas palabras (Las no encontradas se revelarán con color verde).

Abandonar regresa a la pantalla principal de selección de categoría.

Este proyecto Puede ser entregado en equipo de dos persona.