

## Diseño de clases

### Posibles clases a desarrollar:

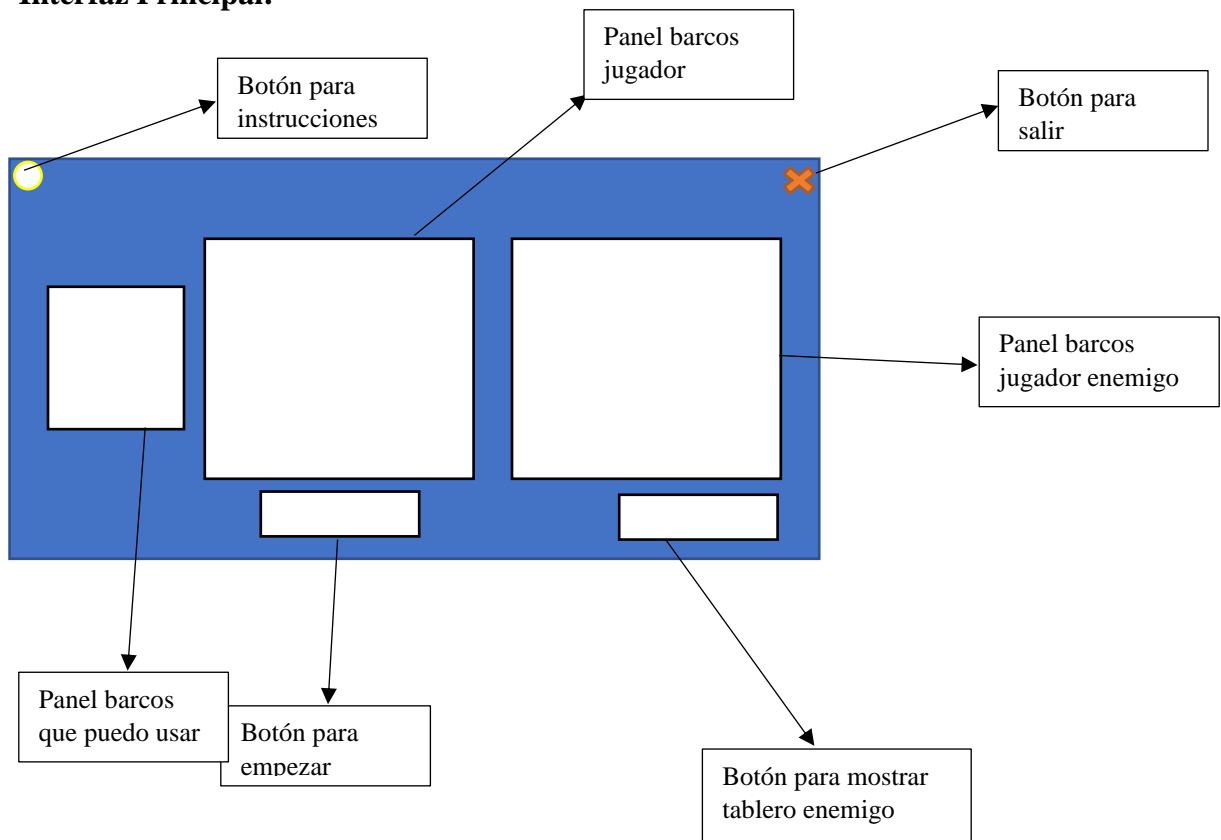
**GUI:** Clase donde se controlarán todos los componentes gráficos de la interfaz (botones, paneles, etiquetas, etc.) y los eventos. Aquí podemos ver los botones de salir, instrucciones empezar le juego y mostrar el tablero del enemigo. Y los paneles de los barcos del jugador y jugador enemigo.

**Header:** Que es donde ira el diseño de la cabecera de la interfaz, como tamaño de letra, tipo de letras y color

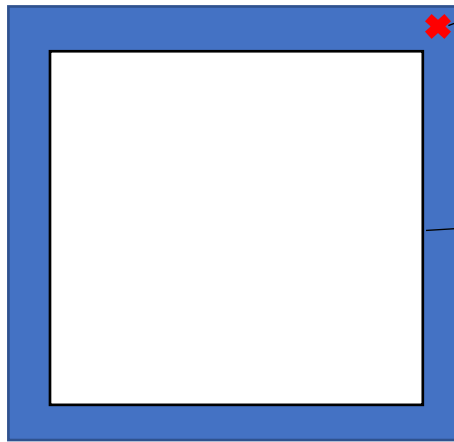
**Control Barcos:** Que será la clase donde controlaremos los barcos con los que jugara el enemigo, en este caso la máquina, aquí se controlara como se ubican aleatoriamente y ue jugadas ira haciendo la máquina a lo largo del juego

### Boceto de interfaces:

#### Interfaz Principal:



**Interfaz barcos enemigos:**



Botón para  
salir

Panel barcos  
enemigos revelados