

Diseño de clases:

GUI: La clase donde ira la interfaz, que contendrá los botones de interacción, se mostraran las palabras, donde empezara el juego, también donde se controlaran los botones con los Action Listeners y donde se controlan los Timers. Tebdra ayuda de la clase Panel Frase

Diccionario: La clase donde estarán alojadas las 200 palabras que se irán mostrando aleatoriamente, también controla la cantidad de palabras que se muestran.

File Manager: Es la clase que controla la escritura y lectura de archivos .txt, también es la que controla la búsqueda del usuario y del nivel.

Panel Frase: Es la clase que nos controla las palabras que se muestran en la GUI, así como títulos, y demás cosas que la ira dibujando dependiendo de la opción que este seleccionada. Tendrá ayuda de la clase Diccionario que es la que contiene las palabras.

Descripción de los botones:

Botón salir: es el que le dará fin a la ejecución del juego y el usuario lo podrá presionar en cualquier momento.

Botón ayuda: Es el que nos brinda una explicación del juego, también podrá ser presionando en cualquier momento.

Botón Jugar: Es el que dará inicio al juego y empezará a mostrar las palabras aleatorias.

Botón Si: Es la que nos valida si la palabra estaba en la lista de palabras anteriormente mostrada.

Botón No: Es el que nos valida si la palabra no aparecía en la lista de palabras anteriormente mostrada.

Diseño de interfaces:

Interfaz principal donde se mostrarán todos los botones y donde se podrá dar inicio al juego.



Interfaz donde se mostrarán el número de palabras aleatorias dependiendo del nivel.



Interfaz donde podrás seleccionar si la palabra mostrada ya había salido en la lista de palabras anterior

