

Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación Asignatura Fundamentos de Programación Orientada a Eventos Profesora: Paola J. Rodríguez C.

2042817 - 3743 Esteban Andres Hernandez Cortes 2040430 - 3743 Laura Daniela Jaimes Cardenas

#### Model

CLASE FileManager			
Responsabilidades:	Colaboraciones:		
<ul> <li>Leer desde un archivo de texto las palabras que se van a mostrar en el juego.</li> <li>Leer desde un archivo de texto los nombres de usuario que se han ingresado.</li> </ul>	*		

CLASE ParaNivel		
Responsabilidades:	Colaboraciones:	
<ul> <li>Aumenta los niveles, dependiendo de los aciertos.</li> <li>Aumenta los aciertos y calcula su respectivo porcentaje.</li> </ul>	*	

CLASE ModelPalabras	
Responsabilidades:	Colaboraciones:
<ul> <li>Selecciona las palabras que se</li> </ul>	FileManager

van a mostrar en cada ronda del juego.

Y valida si las palabras que salieron fueron de memorizar o no.

CLASE ModelUsuario			
Respo	onsabilidades:	Colaboraciones:	
*	Guarda el nivel junto con el usuario.	❖ FileManager	

#### View

# **CLASE GUI**

## Responsabilidades:

- Le da a conocer al usuario la metodología del juego.
- Le permite al usuario salir del juego.
- Le permite al usuario conocer su username y el nivel por donde va
- Le permite al usuario iniciar una ronda de juego.
- Registra los true o false del usuario y los compara con la lista correcta del nivel.

#### Colaboraciones:

- ParaNivel
- ❖ ModelPalabras
- ❖ ModelUsuario
- FileManager

## Controller

# **CLASE Escucha**

# Responsabilidades:

- Interacciones con el usuario.
- Inicia el juego.
- Le permite al usuario salir del juego y ver la ayuda.
  Determina si la palabra hace parte del alfabeto que se presenta al inicio del juego.

## Colaboraciones:

- ParaNivel
- ModelPalabras
- ❖ ModelUsuario