

DOCUMENTACIÓN.

Diccionario.

En este archivo se crea una clase llamada diccionario. Sus funciones, primero es crear un array y almacenar valores tipo string. segundo con la implementación de un objeto crea un valor aleatorio.

FileManager.

Lee desde un archivo de texto, las frases que se pueden usar en el juego

LogicPart:

Es la clase que se encuentra en el controlador la cual fue creada con la intención de la interfaz con la parte lógica.

FileText.

Es un archivo de texto que contiene 200 palabras aleatorias

CrearLista:

Agrega palabras desde el diccionario a los arrays

ResetGodWord:

Para resetear el objeto y vaciar la lista

Verificar:

Para verificar cuando se tenga palabras buenas y malas y así poder comparar

ChangeTimer:

Para detener el hilo de ejecución por 5 segundos, y cada 5 segundos se ejecuta lo que está dentro que es el while.

goGame:

Le entra un nivel y conforme al nivel muestra la cantidad de palabras necesarias

GUI.

En la clase Escucha se implementa una serie de funciones que se irán ejecutando cada vez que el usuario de click en un botón que será visible en la ventana.