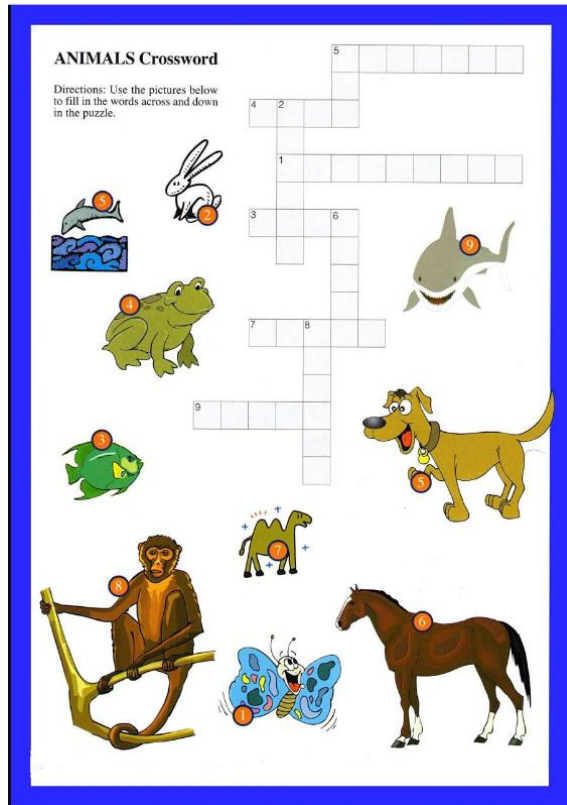


Realizar una aplicación Java mediante Swing que permita a los niños de una clase de Infantil, practicar su vocabulario de inglés. Para ello, dispondremos de un menú en la ventana principal donde el usuario elegirá de qué vocabulario quiere examinarse (Animals, Food & Drink, Landscapes) y en función de la opción seleccionada, aparecerá una ventana interna similar a las imágenes que se muestran a continuación.

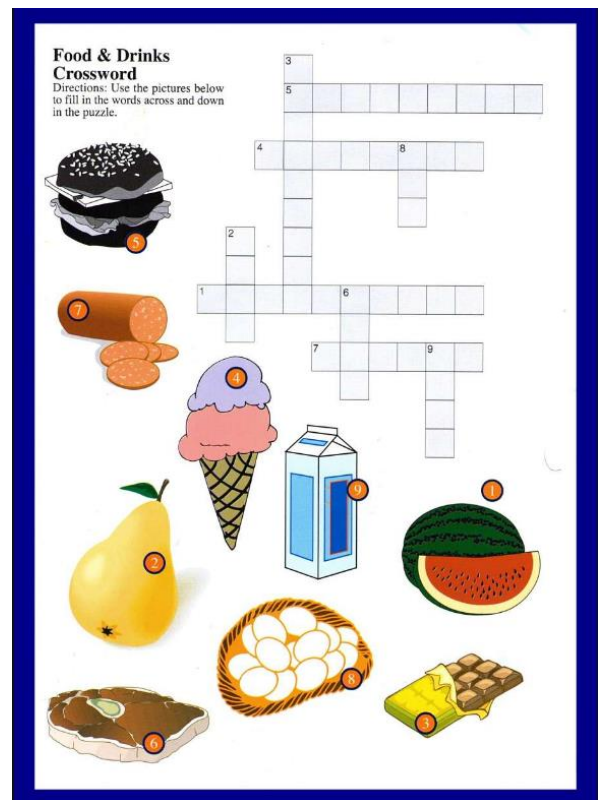


ANIMALES CRUCIGRAMA

1. Butterfly
2. Rabbit
3. Fish
4. Frog
5. Dolphin (Across)
5. Dog (Down)
6. Horse
7. Camel
8. Monkey
9. Shark

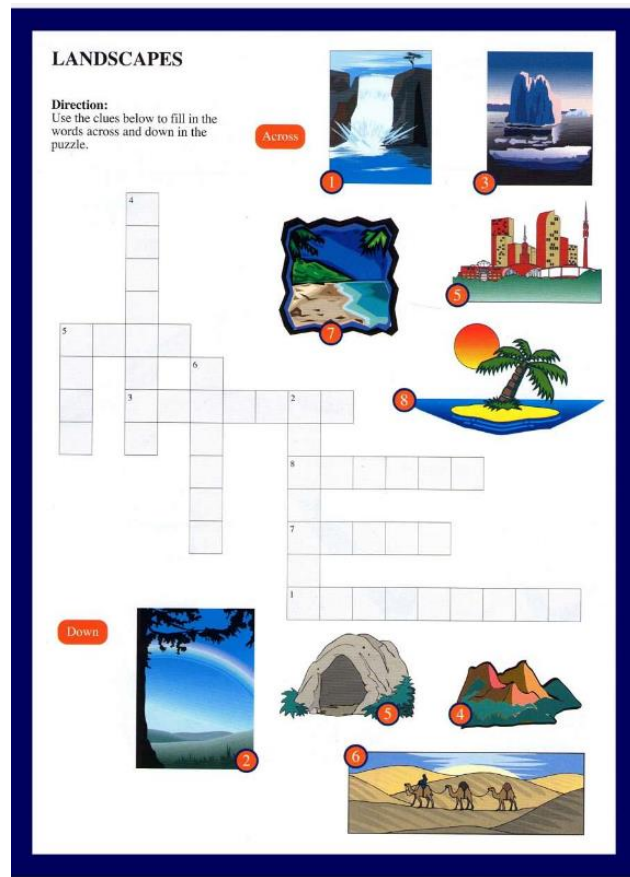
ALIMENTOS Y BEBIDAS SOPA DE LETRAS

1. Watermelon
2. Pear
3. Chocolate
4. Ice Cream
5. Hamburger
6. Meat
7. Salami
8. Egg



SOPA DE LETRAS DEL PAISAJE

1. Waterfall
2. Rainbow
3. Iceberg
4. Mountain
5. Cave (Down)
5. City (Across)
6. Desert
7. Beach
8. Island



En cada ventana debes utilizar una forma diferente de corregir el crucigrama.