

Diccionario	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Guardar el conjunto de palabras disponibles para el juego. • Seleccionar una palabra aleatoria para el juego 	<ul style="list-style-type: none"> • FileManager

FileManager	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Leer desde un archivo de texto, las palabras que se pueden usar en el juego • Guardar y lee el jugador con su respectivo nivel en un archivo .txt 	

ControlThatWord	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Almacenar las palabras de cada nivel • Determinar validez de la palabra, cuando el usuario diga "sí o no." • Llevar conteo de errores • Llevar conteo de aciertos • Determinar si el jugador ganó o perdió • Verificar si el alias juega por primera vez o no. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diccionario

GUI<<JFrame>>	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona mensajes de avisos de nivel y muestra las palabras a memoriza y luego las palabras de la fase de juego. • Permite abandonar el juego. • Permite seleccionar "Sí o No" respondiendo si la palabra fue mostrada en ese nivel. • Muestra el nivel del usuario. • Muestra el puntaje del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • ControlThatWord • PanelPalabras

Jugador	
Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • Pide datos al usuario al iniciar el juego. • Verifica si el usuario ha jugado. • set el nivel del usuario. • get el nivel del usuario. • Al finalizar el juego guarda el nivel y nombre del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • GUIThatWord • FileManager

Responsabilidades	Colaboraciones
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •