

ALEX GONZALEZ GONZALEZ

ANDREA CABEZAS

# TIENDA DE VIDEOJUEGOS

# CONTIENE

3

DEFINICION

4

PAQUETES

6

DIAGRAMA DE CLASES

7

CLASES

9

LIBRERÍA

# DEFINICIÓN

- aplicación java que gestiona una tienda de juegos.

# PAQUETES

TIENDA

Contiene las  
clases:  
Juegos  
Metodos

PROYECTO PRO

Contiene nuestro main.

GRAFICA

Contiene JFrame  
y botones con  
eventos.

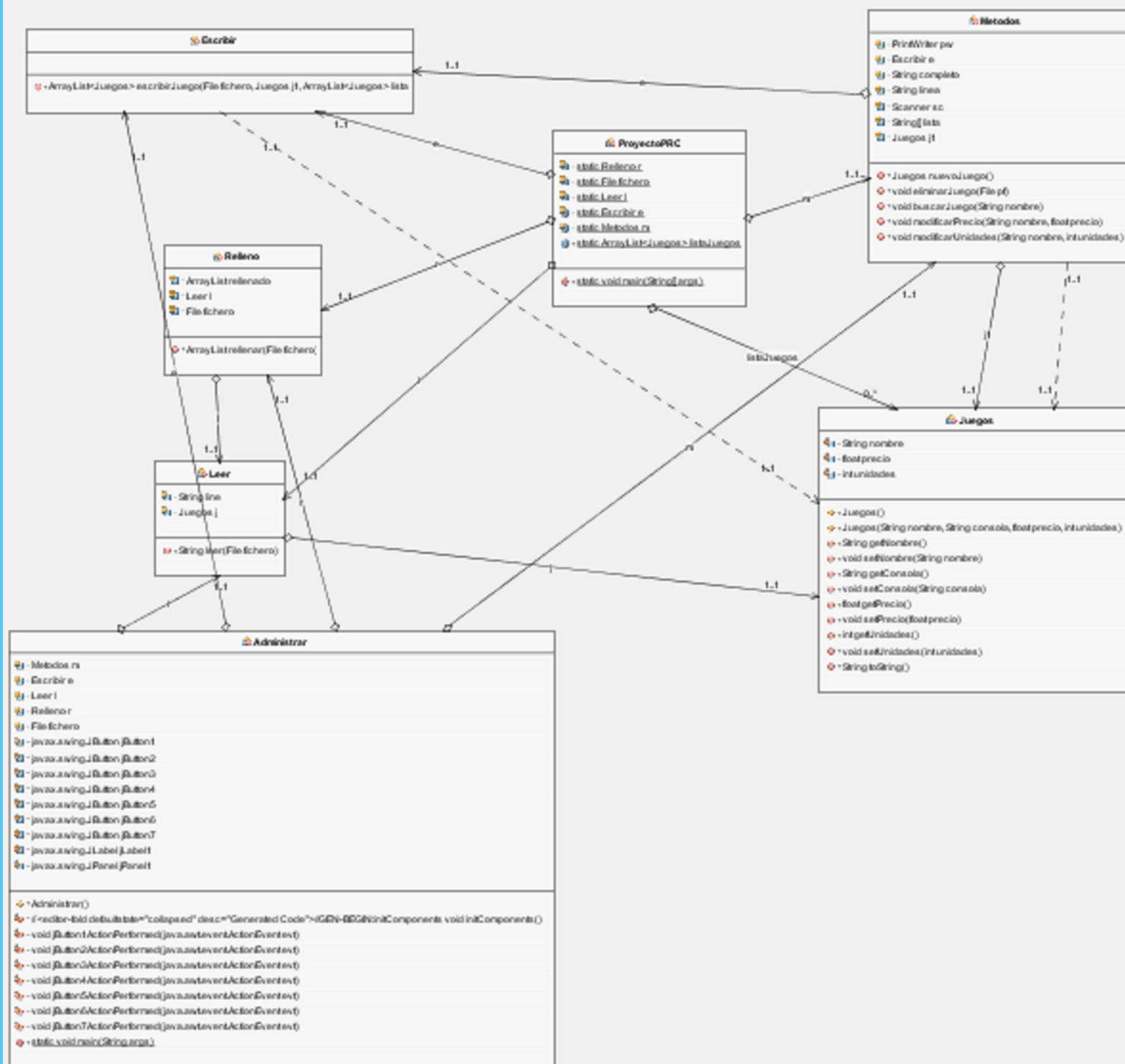
# PAQUETES

## FICHEROS

Contiene las  
clases:  
Escribir  
Leer  
Relleno

## IMAGENES

Contiene imagen  
de fondo .



# CLASES

ESCRIBIR

Clase con la cual  
podemos escribir  
en fichero.

LEER

Clase con la cual  
podemos leer del  
fichero.

RELLENO

Clase con la que  
rellenamos un  
array al inicio  
del programa.

# CLASES

ADMINISTRAR

Clase que gestiona  
la gráfica.

PROYECTO PRO

Nuestra clase  
principal.

JUEGOS

Clase de la que  
se instancian  
objetos de tipo  
juegos.



# CLASES



## METODOS

Clase que contiene los  
métodos para la  
gestión de la tienda.



# LIBRERÍA



Contiene gestión  
de una excepción