

Nombre: InterfazDeUsuario (C)	
Descripción: Clase encargada de interactuar con el usuario.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Cargar datos de pacientes	ArchivoBinario, ArchivoDeTexto, Paciente, Estudio.
Guardar estudios nuevos y datos modificados.	ArchivoBinario, ArchivoDeTexto, Estudio, Paciente.
Realizar nuevos estudios	JuegoDeLaMemoria, Juego_SC.
Realizar grafica de desempeño	GraficadorDesempenio, Estudio, Paciente.

Nombre: ArchivoBinario (C)	
Descripción: Trabaja con el archivo binario para leer o actualizar sus datos.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Leer datos guardados en el archivo	Estudio
Cargar datos en el archivo	Estudio

Nombre: JuegoDeLaMemoria (C)	
Descripción: Realiza un estudio de memoria	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Realizar estudio de memoria.	Carta, MesaConCartas.
Devolver resultados del estudio	

Nombre: GraficadorDesempenio (C)	
Descripción: Realiza la grafica de desempeño.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Realizar grafica de desempeño de un paciente y su interpolacion.	Estudio

Nombre: ArchivoDeTexto (C)	
Descripción: Trabaja con el archivo de texto para leer o actualizar sus datos.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Leer datos cargados en el archivo	Paciente
Cargar datos en el archivo	Paciente

Nombre: Estudio (C)	
Descripción: Guarda los datos de un estudio.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Almacenar datos y permitir acceso.	

Nombre: Paciente (C)	
Descripción: Guarda los datos de un paciente.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Almacenar datos y permitir acceso.	

Nombre: Carta (C)	
Descripción: Simula una carta para jugar al juego de la memoria.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Conocer su estado (emparejada o no)	
Dibujarse	Pixel, Figura

Nombre: MesaConCartas (C)	
Descripción: Simula una mesa con cartas.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Conocer la posicion de cada carta.	
Dibujar las cartas	Carta
Acceder al estado de cada carta	Carta

Nombre: Tablero (C)	
Descripción: Representa un tablero de $n*n$ con botones al costado.	
SuperClases: Dibujo	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Dibujarse	Pixel.

Nombre: Figura (A)	
Descripción: <i>Figura que sabe dibujarse</i>	
SuperClases: -	
SubClases: <i>Anillo, Circulo, Cruz, Cuadrado, Espiral, Estrella, Flecha, Onda, Triangulo.</i>	
Responsabilidades	Colaboradores
Dibujarse	Pixel.

Nombre: Pixel (C)	
Descripción: <i>Simula un color.</i>	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Guarda variables para simular un color RGB.	

Nombre: Juego_SC (C)	
Descripción: <i>Realiza un estudio de salto del caballo.</i>	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Realizar estudio de salto del caballo.	Tablero, SolverSaltoCaballo, Solucion, Dibujo.
Devolver resultados del estudio	

Nombre: Dibujo (A)	
Descripción: Realiza un dibujo.	
SuperClases: -	
SubClases: Tablero, Caballo, Texto	
Responsabilidades	Colaboradores
Dibujarse.	

Nombre: Caballo (C)	
Descripción: Dibuja un caballo.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Dibujarse.	Pixel

Nombre: Solucion (C)	
Descripción: Guarda datos de la solucion encontrada.	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Guardar la solucion.	Caballo.

Nombre: Texto (C)	
Descripción: <i>Dibuja numeros en la pantalla.</i>	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Dibujarse	Pixel

Nombre: SolverSaltoCaballo (C)	
Descripción: <i>Encuentra una solucion al problema del salto del caballo.</i>	
SuperClases: -	
SubClases: -	
Responsabilidades	Colaboradores
Encontrar solucion al problema del salto del caballo	Solucion
Devolver la solucion encontrada	