

### **HISTORIA 03 - Tablero de juego (GUI)**

Al inicializarse el MainView, se ejecuta el método InitFrame que llama al método GameFrame del tablero, pasando como parámetro el propio tablero. Estos dos métodos se encargan de inicializar el JFrame del juego y GameFrame crea la vista del tablero.

GameFrame crea un nuevo TabPanel (clase TabPanel) que es el panel donde estará el Tablero. Al crearse esta clase se ejecuta el método InitView que se encarga de inicializar toda la vista del tablero, que ejecuta a su vez el método InitPanel. El método InitPanel crea una matriz de EmptyCircle (clase EmptyCircle) que dibuja todos los círculos en blanco para mostrar el tablero vacío.

Esto al pintarse crea el tablero deseado, formado por círculos vacíos que posteriormente se rellenarán.