

Ahorcado TCP

-Alejandro Mejía González

-Alejandro Sánchez Cernadas

A continuación se explicarán las clases que forman el proyecto;

**JsonImporter:** Lee un archivo JSON con palabras y las guarda en la base de datos, verificando previamente que la primera palabra no esté ya registrada para evitar duplicados. Si el archivo es válido, inserta las palabras

**Main:** Ejecuta JsonImporter para importar palabras.json a la tabla palabras de la base de datos. Solo se lleva a cabo si es la primera vez que ejecutas el programa.

**Jugador:** La clase Jugador representa a un jugador en el juego del ahorcado y está mapeada a la tabla jugador en la base de datos.

**Palabra:** La clase Palabra representa una palabra dentro del juego del ahorcado y está mapeada a la tabla palabras en la base de datos.

**Partida:** La clase Partida representa una partida del juego del ahorcado y está mapeada a la tabla partidas en la base de datos.

**Clases - AD :** Gestionan la persistencia de los objetos en la base de datos usando Hibernate. Permiten guardar objetos con el método save, obtener todos los objetos con getAll, buscar un objeto por su ID con getByID o por su nombre con getByName.

**AhorcadoServer:** Se encarga de inicializar el servidor, escuchar conexiones en el puerto 65000 y gestionar la interacción con los jugadores. Primero, pregunta cuántos jugadores participarán (1 o 2) y luego espera las conexiones de los jugadores. Una vez que los jugadores están conectados, crea una nueva sesión de juego y la lanza en un hilo separado para que pueda comenzar la partida.

**GameSession:** Se encarga de gestionar la lógica del juego ahorcado.

**AhorcadoClient :** Conecta el cliente al servidor en localhost a través del puerto 65000 y muestra la interfaz gráfica del juego usando ClienteGUI.

**ClienteGUI:** Gestiona la interfaz gráfica del cliente para un juego de ahorcado.

DIAGRAMA DE BASE DE DATOS:

