

Análisis De Clases

<<JFrame>> GUI	
Responsabilidades	Colaboraciones
Mostrar inicio de usuario (Ingresar nombre del jugador) Mostrar instrucciones del juego Mostrar opción de ayuda Mostrar nivel Mostrar palabras Mostrar tiempo Mostrar opción continuar a la fase del juego Mostrar opciones de validar palabra	Model Escucha Canvas
<<JPanel>> Canvas	
Responsabilidades	Colaboraciones
Pintar fondo del Panel Pintar fondo del frame	Graphics

<<MouseListener>>

Escucha

Responsabilidades

Determinar cuando el usuario ingresa al juego (luego de digitar el Username)
Determinar cuándo se activa las instrucciones, el botón de ayuda, o el de botón de salir.
Determinar cuándo se inicia el juego, y cuando se activa la opción de continuar a la fase del juego
Determinar cuándo se selecciona si está o no una palabra.
Actualizar GUI con el estado del juego

Colaboraciones

Model

Model

Responsabilidades

Validar entrada del texto
Registrar al usuario
Determinar el nivel del juego
Determinar las palabras a memorizar
Asignar la cantidad de palabras a mostrar
Determinar las palabras que salen en pantalla (total de palabras del juego)
Llevar conteo de aciertos

Colaboraciones

User
Diccionario

Asignar el porcentaje de aciertos requerido para aprobar el nivel Determinar si aprueba un nivel Actualizar el nivel del jugador	
User	
Responsabilidades	Colaboraciones
Buscar un jugador Registrar un jugador Actualizar nivel del jugador	FileManager
Diccionario	
Responsabilidades	Colaboraciones
Guardar el conjunto de palabras disponibles para el juego Establecer palabras correctas Establecer palabras incorrectas	FileManager

FileManager

Responsabilidades

Escribir información en un archivo de texto (Nombre de usuario, nivel del juego).

Leer desde un archivo de texto las palabras que se pueden usar en el juego

Leer desde un archivo de texto el nivel del jugador

Colaboraciones