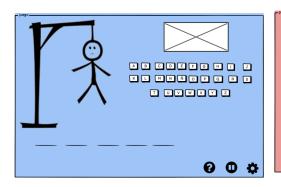


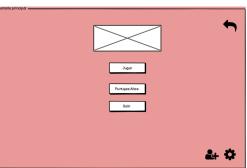
Registra Jugador	•
Nombre	
Apodo	
Edad	
•	



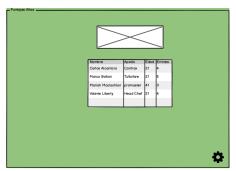
Nombre	Apodo	Edad	Puntaje

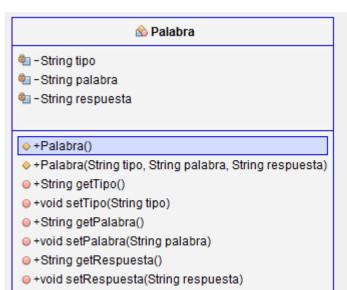
Mostrar











№ Monito_pojo +String Arraycabeza +String Arraycuerpo +String ArrayCuerpoBrazD +String ArrayCuerpoBrazDEI +String ArrayCuerpoBrazosPi +String ArrayCuerpoBrazosPies Double-click to add field +String[][] getArraycabeza() +void setArraycabeza(String[][] arraycabeza) +String[][] getArraycuerpo() +void setArraycuerpo(String[]] arraycuerpo) +String[][] getArrayCuerpoBrazD() +void setArrayCuerpoBrazD(String[]] arrayCuerpoBrazD) +String[][] getArrayCuerpoBrazDEI() +void setArrayCuerpoBrazDEI(String[]] arrayCuerpoBrazDEI) +String[][] getArrayCuerpoBrazosPi() +void setArrayCuerpoBrazosPi(String[]] arrayCuerpoBrazosPi)

+void setArrayCuerpoBrazosPies(String[]] arrayCuerpoBrazosPies)

+String[][] getArrayCuerpoBrazosPies()



∆ Jugador_Model

- +List<Jugador> crearJugador(List<Jugador> lista, Jugador jugador)
- +List<Jugador> eliminarJugador(List<Jugador> lista, long idJugador)
- +void mostrarJugador(List<Jugador> lista, DefaultTableModel model)

- +List<Palabra> crearPalabra(List<Palabra> pala, Palabra palabra)
- +List<Palabra> eliminarPalabra(List<Palabra> pala, long num_palab)
- +void mostrarPalabra(List<Palabra> pala)

- -Jugador_Model model
- +List<Jugador> crearJugador(List<Jugador> lista, Jugador jugador)
- +List<Jugador> eliminarJugador(List<Jugador> lista, long idJugador)
- +void mostrarJugador(List<Jugador> lista, DefaultTableModel modelo)

♠ PreguntaController

- -Palabras_Model model
- +List<Palabra> crearPalabra(List<Palabra> preg, Palabra pregunta)
- +List<Palabra> eliminarPalabra(List<Palabra> pala, long num_palab)
- +void mostrarPalabra(List<Palabra> pala)

♠ PrincipalGrafico

- ~BasicPlayer player
- 🖶 ~Juego jugar
- Puntajes_altos PA
- Registrar reg
- -javax.swing.JButton jButton1
- u-javax.swing.JButton jButton2
- u-javax.swing.JButton jButton3
- u-javax.swing.JButton jButton4
- u-javax.swing.JButton jButton5
- -javax.swing.JLabel jLabel1
- -javax.swing.JPanel jPanel2
- +PrincipalGrafico()
- -void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- -void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- -void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- -void jButton5ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- +static void main(String args)
- +void sonido()
- +void mute()
- +void actionPerformed(ActionEvent ae)

♠ Puntajes_altos

- u-List<Jugador> listajugador
- -DefaultTableModel modelo
- -javax.swing.JButton Atras
- -javax.swing.JLabel jLabel1
- 🖭 -javax.swing.JPanel jPanel1
- -javax.swing.JScrollPane jScrollPane1
- -javax.swing.JScrollPane jScrollPane2
- u-javax.swing.JTable jTable1
- u-javax.swing.JButton mostrar
- -javax.swing.JTable tabla
- +Puntajes_altos()
- void AtrasActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- -void mostrarActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- +static void main(String args)
- +void insertarjug()

- 🖣 javax.swing.JButton Atras
- -javax.swing.JButton jButton1
- -javax.swing.JButton jButton2
- - javax.swing.JButton jButton3
- -javax.swing.JButton jButton4
- -javax.swing.JLabel jLabel1
- -javax.swing.JLabel jLabel2
- -javax.swing.JLabel jLabel3
- - javax.swing.JLabel jLabel4
- -javax.swing.JPanel jPanel1
- - javax.swing.JTextField jTextField1
- -javax.swing.JTextField jTextField2
- - javax.swing.JTextField jTextField3
- +Registrar()
- void jTextField2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- void AtrasActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt)
- +static void main(String args)