

# PATRON COMMAND

## 1. Controlador y Principal

- **Controller.java:** Actúa como intermediario entre la lógica del reproductor y la interfaz gráfica, gestionando eventos y acciones.
  - **Main.java:** Es la clase principal del proyecto, responsable de iniciar la aplicación configurando el entorno inicial, como el controlador, la vista y cualquier recurso necesario.
- 

## 2. Comandos

- **ActionAvanzar.java:** Implementa la funcionalidad para avanzar en la reproducción de música, como cambiar a la siguiente canción.
  - **ActionPausar.java:** Maneja la acción de pausar la reproducción de música.
  - **ActionReproducir.java:** Define el comportamiento para iniciar o reanudar la reproducción de música.
- 

## 3. Interfaz

- **Command.java:** Es una interfaz que define un método común, como `execute()`, que todas las clases de comandos (`ActionAvanzar`, `ActionPausar`, `ActionReproducir`) deben implementar para ejecutar sus respectivas acciones.

## DIAGRAMAS

### CLASES:

