## GestorRatonPanelTablero panelControlado: PanelTablero partida: Partida mouseClicked(MouseEvent): void mouseEntered(MouseEvent): void mouseExited(MouseEvent): void mousePressed(MouseEvent): void Minimax mouseReleased(MouseEvent): void partidaAsoc: Partida fila: int columna: int profundidadMaxima: int InformacionPartida mejorJugada(): int mejorJugadaApoyo(Partida, int): int turno: JTextArea modo: JTextArea nive: JTextArea usuario: JTextArea partidalnfo: Partida refrescar(): void Partida PanelTablero roias: int amarillas: int dimensionCasilla: int hueco: int filas: int columnas: int tableroLleno(int): boolean circulos4: int lineasDelimitadoras: ultimaFila(int): int ArrayList<Lines2D.Float> circulos: ArrayList<Ellipse2D.Float> cacularJugadas():ArrayList<Integer> marcarCasilla(int, int): void info: InformacionPartida desmarcarCasilla(int, int): void partida: Partida cmbiarTurno(): void devolverTurno(): int gestorEventosRaton: GestoRatonPanelTablero devolverUsuario1(): String devolverUsuario2(): String devolverNivel():int agregarCirculo(int, int): void devolverNivelInformacion(): String agregarCirculos4(): void devolverFila(): int paint(Graphics): void crearLinesDelimitadoras(): void devolverColumna(): int comprobarEstadoPartida(int, int): void devolverInfo(): InformacionPartida compruebaCuatroRaya(int, int): boolean devolverPartida(): Partida mensajeEmpateFin(): void marcarCuatro(int, int): void devolverValorCasilla(int, int): int devolverCuatroRaya(): boolean mensaieGanadorFin(): void quardarPanel(PanelTablero): void cuatroRaya(): void leerPanel(): PanelTablero: void empate(): void comprobarPanel(): boolean devolverEmpate(): boolean copiarPartida(): partida minimax(Partida):int funcionEvaluación(Partida): int analizarTablero(int): int

## MemoriaVirtual

filas: int columnas: int nivel: int jugadores: int usuario1: String usuario2: String

facil(): void normal(): void dificil(): void noNivel(): void tam1(): void tam2(): void tam3(): void tam4(): void pers(int, int): void usuario1(String):void usuario2(String):void devolverNivel(): int devolverFilas(): int devolverColumnas(): int devolverUsuario1(): String devolver Ususario2(): Strin

**Tablero** 

offsetHorizontal: int offsetVertical: int panelTablero: PanelTablero memoriaVirt: MemorialVirtual info: InformacionPartida usuario: Usuario

inicializarMenu(): void

leerValorEntero(String): int main(String args[]): void

nuevoJuego(): void nuevoJuegoMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void guardarJuegoMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void reanudarJuegoManu(java.awt.event.ActionEvent evt): void facilMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void normal(java.awt.event.ActionEvent evt): void dificilMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void tam1Menu(java.awt.event.ActionEvent evt): void tam2Menu(java.awt.event.ActionEvent evt): void tam3Menu(java.awt.event.ActionEvent evt): void tam4Menu(java.awt.event.ActionEvent evt): void persMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void unJugadorMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void dosJugadoresMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void salirMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void cambioJugadorMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void nuevoJugador(String): void nuevoJugadorMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void eliminaJugadorMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void resetJugadorMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void

estadisticaMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void

acercaDeMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void

temasAyudaMenu(java.awt.event.ActionEvent evt): void

nombre: String partidasGanadasF: int partidasPerdidasF: int partidasEmpatadasF: int partidasGanadasM: int partidasGanadasM: int partidasPerdidasM: int partidasEmpatadasM: int partidasGanadasD: int partidasPerdidasD: int partidasEmpatadasD: int partida: Partida

Usuario

getNombre(): String quardarUsuario(Usuario): void leerUsuario(String):void comprobarUsuario(String):boolean borrarUsuario(String):void resetUsuario(String):void devolverEstadisticas(String): String devolverEstadisticasDetalle(String): String masUnaGanadaFacil(String):void masUnaEmpatadaFacil(String):void masUnaPerdidaFacil(String):void masUnaGanadaMedio(String):void masUnaEmpatadaMedio(String):void masUnaPerdidaMedio(String):void masUnaGanadaDificil(String):void masUnaEmpatadaDificil(String):void masUnaPerdidaDificil(String):void