

Clase	Responsabilidad	Colaboracion
AdministradorArchivo	Se encarga de leer un archivo de texto y obtener las frases almacenadas en él	ModelIKnowThatWord, EscuchaRespuestas, EscuchaPreguntas, EscuchaSetWords
GUI	Representa la interfaz gráfica y controla su comportamiento.	Header, Escucha, EscuchaSetWords, EscuchaPreguntas, EscuchaRespuestas, EscuchaCambioContexto, Jugador, ModelIKnowThatWord, PanelWords
Header	Muestra el encabezado de la interfaz gráfica.	GUI
Escucha	Maneja los eventos de acción en la interfaz gráfica.	GUI, EscuchaSetWords, EscuchaPreguntas, EscuchaRespuestas, EscuchaCambioContexto, Jugador
Jugador	Representa al jugador y gestiona sus datos.	GUI
ModelIKnowThatWord	Maneja la lógica del juego y los niveles.	GUI, EscuchaSetWords, EscuchaPreguntas
PanelWords	Muestra las palabras en la interfaz gráfica.	GUI, Header, EscuchaSetWords, EscuchaPreguntas, EscuchaRespuestas, EscuchaCambioContexto
EscuchaSetWords	Controla el temporizador y muestra las palabras a memorizar.	GUI, ModelIKnowThatWord, PanelWords, EscuchaRespuestas, EscuchaCambioContexto
Almacen	Almacenar y gestionar un diccionario de palabras.	ModelIKnowThatWord, EscuchaRespuestas, EscuchaPreguntas, EscuchaSetWords

Modelo (Model):

ModelIKnowThatWord: Esta clase parece representar el modelo en el patrón MVC. Contiene lógica relacionada con el manejo y procesamiento de los datos relacionados con el juego "I Know That Word". Realiza operaciones como verificar el nivel, obtener palabras para memorizar y palabras para preguntar.

Vista (View):

GUI: La clase GUI representa la interfaz gráfica de usuario y hereda de JFrame, que es un componente de Swing para crear una ventana. Contiene componentes visuales como botones, paneles, etiquetas, campos de texto, etc., que forman la interfaz de usuario. También se encarga de la disposición y la organización de los componentes en la ventana. La clase GUI implementa métodos y escuchadores de eventos para interactuar con los componentes y manejar la lógica relacionada con la presentación de la interfaz.

Controlador (Controller):

Escucha, EscuchaSetWords, EscuchaPreguntas, EscuchaRespuestas, EscuchaCambioContexto: Estas clases anidadas en GUI implementan la interfaz ActionListener y se utilizan como escuchadores de eventos para los componentes de la interfaz de usuario. Manejan las interacciones del usuario, como hacer clic en botones, y realizan acciones correspondientes. Por ejemplo, Escucha maneja eventos para los botones "Inicio" y "Guardar", mientras que EscuchaSetWords maneja eventos relacionados con la temporización de las palabras que se muestran y pregunta al usuario.

se pueden identificar ciertos aspectos relacionados con el patrón MVC en la estructura del código. El modelo se encuentra representado por la clase ModelIKnowThatWord, la vista se encuentra en la clase GUI y los escuchadores de eventos implementan la lógica de control.