#### aplicacion:: Principal

+ sPrimario: Stage

+ main( String[] ) : void + start( Stage ) : void

#### pantallas:: BaseDatos

- ~ box : VBox
- ~ cbPreguntas : ChoiceBox
- ~ txtRespuestas : TextArea
- ~ volver : Button
- + root : BorderPane
- + BaseDatos(): void
- ~ clicChoice(): void

### pantallas:: Menu

- ~ baseDeDatos : Button
- ~ ingresoPreguntas : Buttor
- ~ nuevoJuego : Button
- + root : VBox
- + Menu(): void

## pantallas:: IngresoPreguntasPane

- ~ btnIngresar : Button
- ~ btnSiguiente : Button
- ~ btnVolver : Button
- ~ IblPregunta : Label
- ~ lblRespuestas : Label
- ~ txtPregunta : TextField
- ~ txtRespuestas : TextArea
- + root : VBox
- + IngresoPreguntasPane(): voic
- ~ clicBtnIngresar(): void
- ~ clicBtnSiguiente(): void

#### pantallas:: RegistroPane

- ~ boxBotones : HBox
- ~ btnJugar : Button
- $\sim$  btnRegistrar : Button
- ~ lblJugador : Label
- ~ txtJugador : TextField
- + root : VBox
- + RegistroPane(): void
- + guardar(): void
- + verificarJugador(): void

#### datos:: Almacenamiento

- + mapaPR : HashMap<Pregunta, HashSet<Respuesta>>
- + preguntas : HashSet<Pregunta>
- + cargarPreguntas( String ) : String
- + getMapaPR(): HashMap<Pregunta, HashSet<Respues
- + getPreguntas(): HashSet<Pregunta>
- + setMapaPR( HashMap<Pregunta, HashSet<Respuesta>
- + setPreguntas( HashSet<Pregunta>): void

# datos:: Pregunta

- ~ enunciado : String
- + Pregunta( String ) : void
- + equals( Object ) : boolean
- + hashCode(): int
- + toString(): String

-Relation----

**0**..n

#### datos:: Respuesta

- + esCorrecta : boolean
- + texto : String
- + Respuesta( String, boolean ) : void
- + equals( Object ) : boolean
- + hashCode(): int
- + toString(): String

# pantallas:: JuegoPane

- + root : BorderPane
- $\sim$  box : VBox
- ~ btn50 : Button
- $\sim$  btnPAP : Button
- ~ cantidadPreguntas : int
- ~ comodines : HBox
- ~ contadorPregunta : int
- ~ contadorSeg : int ~ iugador : String
- + lblPregunta : Label
- ~ IblPuntaje : Label
- + mapaBotonesRespuesta : HashMap<Button, Respuesta>
- + numeroPregunta : Label
- ~ pregsJuego : ArrayList<Pregunta>
- ~ preguntasCorrectas : int
- ~ puntaje : int
- ~ statusAprobado : boolean
- ~ valorPausa : int
- + JuegoPane(): void
- ~ alertaPuntaje(): void
- ~ aprobado(): void
- ~ comodin50(): void
- ~ comodinPAP(): void
- comportamientoBoton( ActionEvent ) : void
- ~ imprimirStatusAprobacion(): String
- + mostrarPregunta( Label, Label ) : void
- ~ reprobado(): void
- ~ verificarCorrecta( Button, Label ) : void
- ~ verificarSeguro( int ) : void