

Diseño de clases.

ModelGame: esta clase es la encargada de realizar los respectivos cambios en la el tablero del jugador, esta se encarga de crear el tablero inicial de solo agua, pinta las respectivas casillas del tablero dependiendo el tipo de barco en el caso de que verifique que sea posible colocar un barco en esa posición, la verificación de esa posición depende de cada barco por su tamaño. En la segunda fase del juego es la encargada de comprobar y realizar los ataque por parte de la maquina al tablero del jugador, también verifica si ya se han tocado todas las posiciones de un barco y de esa manera lo hunde.

CPU: esta clase es la encargada de realizar los respectivos cambios en la el tablero de la máquina, esta se encarga de crear el tablero inicial de solo agua, pinta las respectivas casillas del tablero de manera aleatoria, dependiendo el tipo de barco en el caso de que verifique que sea posible colocar un barco en esa posición, la verificación de esa posición depende de cada barco por su tamaño. En la segunda fase del juego es la encargada de comprobar y realizar los ataque por parte del jugador al tablero de la máquina, también verifica si ya se han tocado todas las posiciones de un barco y de esa manera lo hunde.

GUIGridBagLayout: clase usada para la interfaz gráfica basada en el MVC, muestra un título, el tablero del jugador y el tablero de la máquina y tres botones. También es la encargada de por medio de los escuchas accionar las distintas funciones que hacen funcionar al juego.

