

Diseño de clases.

Cartas: Para esta clase pensamos que sería útil que se generen números aleatorios (Usando la librería "java.util.Random") simulando la suerte que podría tener tanto el usuario como la maquina frente a la baraja.

ModelCartas: Esta clase fue usada para el desarrollo de funciones como las de inicializar los valores y determinar ganadores por medio de comparación de datos que en este caso serían números los cuales determinan el estado del juego, también se usó para poder usar valores privados fuera de la clase, como por ejemplo en "GUIGridBagLayout"

GUIGridBagLayout: Clase usada para la interfaz gráfica basada en el MVC, teniendo en cuenta que es muy similar a la realizada anteriormente en el juego Craps.

Boceto de interfaz.

