

## Diseño de clases.

**Dados:** Para esta clase pensamos que sería útil que se generen números aleatorios (Usando la librería "java.util.Random") simulando el lanzar los dados.

**ModelGame:** Esta clase fue usada para el desarrollo de funciones como las de inicializar los valores y determinar los estados del juego, como también toda la parte funcional de nuestro 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 Carta Mayor.

