

# Clase: Mensajes

La clase Mensajes permite generar un objeto que mostrará información en pantalla de porqué finalizó el juego.

## VARIABLES

```
String mensajePerdedor = "G A M E   O V E R";  
String mensajeGanador = "G A N A S T E";
```

## MÉTODOS \*

- **dibujar** (Debe recibir el entorno como parámetro y una cadena de caracteres)

Muestra el mensaje ganador si el parámetro String es igual a "ganar" o muestra el mensaje perdedor si el String recibido es "perder".

---

<sup>1</sup> (\*) A excepción que se indique lo contrario, los métodos reciben una variable de tipo **Entorno** y que debe ser la instancia creada por la clase **Juego**.