

Mensajes.java

```
1 package juego;
2
3 import java.awt.Color;
4
5
6
7
8 public class Mensajes {
9
10     String mensajePerdedor = "G A M E   O V E R";
11     String mensajeGanador = "G A N A S T E";
12
13     public void dibujar(String tipo, Entorno entorno) {
14
15         if (tipo.equals("ganar")) {
16
17             entorno.dibujarRectangulo(400, 300, 200, 75, 0, Color.GREEN);
18             entorno.cambiarFont("terminal", 20, Color.WHITE);
19             entorno.escribirTexto(mensajeGanador, 335, 310);
20         }
21
22         else if (tipo.equals("perder")) {
23
24             entorno.dibujarRectangulo(400, 300, 200, 75, 0, Color.GREEN);
25             entorno.cambiarFont("terminal", 20, Color.WHITE);
26             entorno.escribirTexto(mensajePerdedor, 315, 310);
27         }
28     }
29 }
30
31 }
32
```