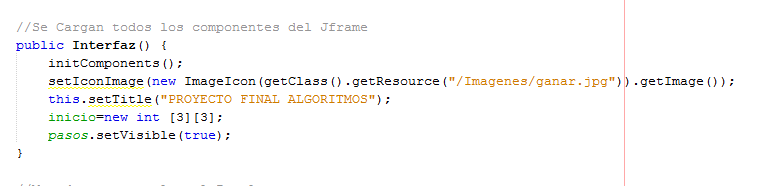
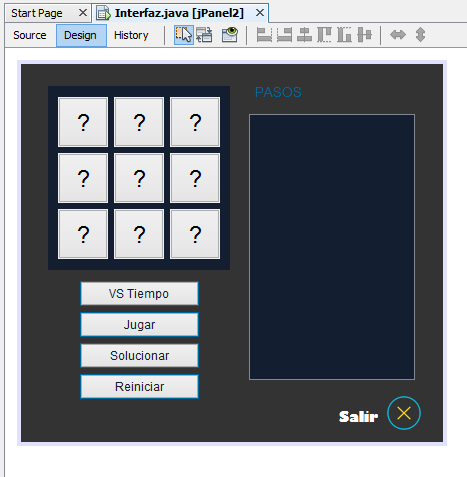
Para la implementación de la aplicación:



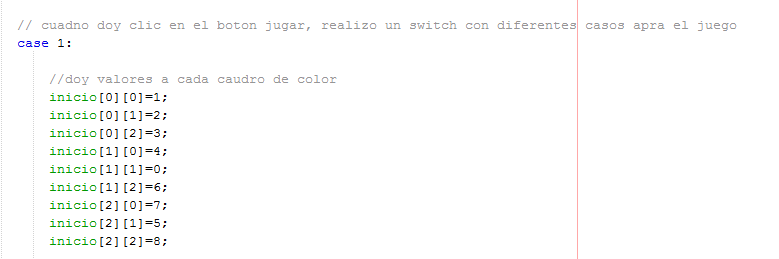
Realizamos la interfaz en Netbeans colocando los nombres correspondientes.



Al correr el programa tenemos de la siguiente manera la interfaz.



* En el botón JUGAR : Procedemos a poner un color dependiendo el número y a definir diferentes en valores en los 6 casos.

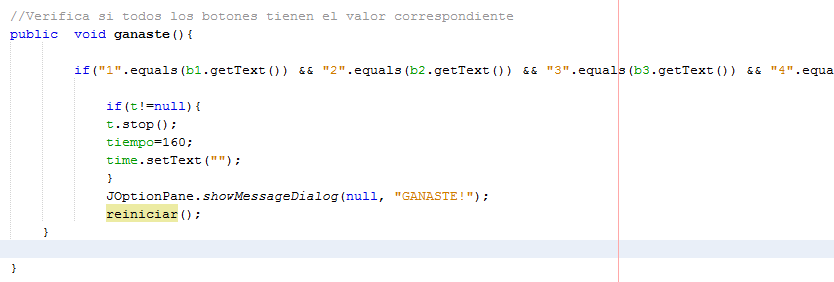




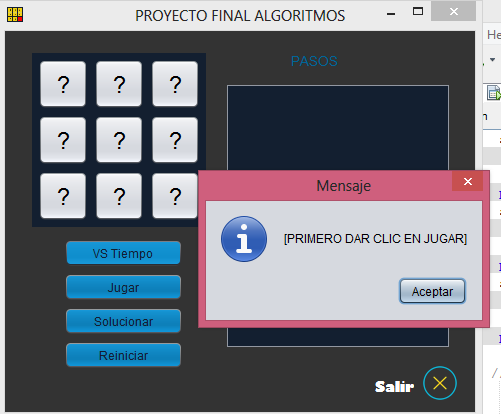


* En el botón VS Tiempo







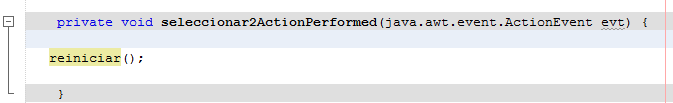


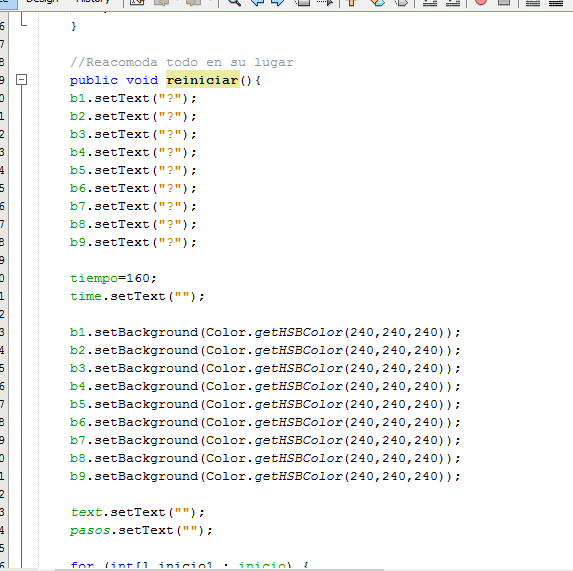
* Al dar clic en el botón SOLUCIONAR





* Al dar clic en el botón REINICIAR.







* Al dar clic en el botón Salir:

