Análisis de clases del mini-proyecto 3

* GUI: Esta clase es donde se ejecutará el juego; por donde se utilizará el método “main” y tiene las características principales del programa
* Barco: Esta clase es utilizada para realizar el modelo de un barco; que indica el tamaño y cuanto ocupa de espacio en el tablero del jugador, también nos dice la posición que debe estar ubicado (horizontal o vertical).
* ControlGame: Esta clase es utilizada para escribir las funciones y darle control al juego; se utiliza la cantidad de barcos a usar en el tablero del jugador mientras que en el tablero del oponente se ponen los barcos de forma aleatoria de la posición (horizontal y vertical) en el tablero de juego.
* PanelTablero: Esta clase es utilizada para hacer el tablero visible; muestra las partes que está compuesto el tablero: la posición de los barcos, el agua y marca las X’s, las bombas y el fuego donde recibió el disparo.
* Tablero: Esta clase se utiliza para modelar un tablero de juego; muestra las filas y columnas del tablero donde se colocan los barcos