

INSTRUCCIONES

1. La aplicación debe correrse desde la clase **VentanaLightOut**
2. Al correr la aplicación se debe agrandar la ventana para visualizar los componentes.
3. Elegir el tamaño y dificultad deseados.
4. Se debe escribir el nombre del jugador en la esquina inferior derecha.
5. Para ganar el juego es necesario poner todas las fichas en negro y luego todas en amarillo.
6. Si se quiere reiniciar el tablero es necesario volver a elegir el tamaño y dificultad.
7. Para cambiar de jugador es necesario oprimir **Cambiar Jugador** y escribir el nombre del nuevo jugador.