

# Diagrama de Clases UML

## Othello – Proyecto Final

<i>GUI</i>	
+	static final SIZE : int
+	static cont : Container
+	static menu : JPanel
+	static pieces : JPanel
+	static info : JPanel
+	static alert : JPanel
+	static newGame : JButton
+	static loadGame : JButton
+	static credits : JButton
+	static handOver : JButton
+	static giveUp : JButton
+	static save : JButton
+	static backMenu : JButton
+	static button[][] : JButton[SIZE][SIZE]
+	static b : Icon
+	static br : Icon
+	static w : Icon
+	static wr : Icon
+	static g : Icon
+	static t : Icon
+	static tr : Icon
+	static time : JLabel
+	static pnts : JLabel
+	static alrt : JLabel
+	static plays : JList
+	static playlist : DefaultPlayList
+	static whtPnts : int
+	static blkPnts : int
+	x : int
+	y : int
+	moves : int
+	static whtTm : long
+	static blkTm : long
+	static actTm : long
+	static rgstrTm : long
+	static tmTPlWht : long
+	static tmTPlBlck : long
+	static tmRstntWht : long
+	static tmRstntBlck : long

+    static noLmts[] : Boolean[2]
+    static canPlay : boolean
+    init() : void
+    iniciarMenu() : void
+    iniciarJuego(int, int) : void
+    mostrarCreditos() : void
+    static cambiarTurno() : void
+    static cambiarPuntos(int, Icon) : void
+    static cambiarTiempo(Icon) : void
+    static acabaJuego(char) : void
+    static alertar(String) : void
+    static alertarGrande(String) : void
+    actionPerformed(ActionEvent) : void

<b><i>Kernel</i></b>
+    static final path : String
+    static final file : String
+    static play(int, int) : void
+    static saveGame() : void
+    static loadGame() : void