





■ mntmCargarPartida: JMenuItem
■ mntmGuardarPartida: JMenuItem
■ mntmVerTop: JMenuItem
■ mnReglas: JMenu
■ mnSalir: JMenuItem
■ Jlmensajes: JLabel
■ panelCartas: JPanel
■ tablaTop: TablaTop
■ mesa: JPanel
■ gbc_descarte: GridBagConstraints
■ txtMensajes: JTextField
■ cartaReverso: CartaGrafica
■ gbc_reverso: GridBagConstraints
■ txtJugador: JTextField
■ panelJugadorOeste: JPanel
■ panelJugadorNorte: JPanel
■ panelJugadorEste: JPanel
■ panelJugadorSur: JPanel

● VistaGrafica()
● initialize(): void
■ seleccionarAccion(action: int): void
● buildListaJugadores(): void
■ posicionCartaClickeada(): int
■ tiraCarta(): void
● actualizarCartas(): void
■ datosJugador(jugadores: List<Jugador>): TableModel
● darFormatoJugadores(jugadores: List<Jugador>): void
● actualizaPuntaje(): void
■ agregarJugador(): void
● setControlador(controlador: Controlador): void
● reiniciarMano(): void
● finJuego(): void
● notificarMensaje(mensaje: String): void
● notificarError(error: String): void
● juegoIniciado(): void
■ mostrarCartas(): void
● turno(): void
■ getImage(archivo: String): CartaGrafica
■ getClickedImage(archivo: String): CartaClickeable
■ manejaCartaClickeada(): CartaClickeable
● MouseClicked(objeto: Object): void
● verTop(): void
● cargaJuego(): void
● iniciar(): void
● cambiaTurno(): void
● limpiaTurno(): void
● deshabilitaBotones(): void
● mostrarCartasJugadorNoActual(): void

notificarMensaje(mensaje: String): void
notificarError(error: String): void
juegoIniciado(): void
mostrarCartas(): void
turno(): void
getImage(archivo: String): CartaGrafica
getClickedImage(archivo: String): CartaClickeable
manejaCartaClickeada(): CartaClickeable
MouseClicked(objeto: Object): void
verTop(): void
cargaJuego(): void
iniciar(): void
cambiaTurno(): void
limpiaTurno(): void
deshabilitaBotones(): void
mostrarCartasJugadorNoActual(): void
muestraMesa(): void
mostrarMenuParaJugador(): int
mostrarMenu(): void
comenzarJuego(): void
descarteVacio(): void
pedirCarta(): void
mostrarGanadorJugada(): void
jugador2deTrebol(): void
pasajeDeCartas(): void
pedirCartaPasaje(): void
corazonesRotos(): void
cartaTiradaIncorrecta(): void
cartaTiradaIncorrectaCorazones(): void
ganadorJuego(): void
finDeRonda(): void
finPasajeDeCartas(): void