

## Granja de Traducciones

### Enunciado

Se quiere crear una aplicación que ayude a aprender los nombres de los animales de la granja en inglés. Cada vez que se inicia una nueva jugada, aparece el nombre de un animal en inglés, y el usuario debe seleccionar la imagen del animal. Posteriormente, la aplicación muestra cuál era la respuesta correcta. Por cada respuesta correcta, el usuario obtiene 20 puntos.

Esta aplicación debe permitir:

1. Iniciar una jugada
2. Seleccionar un animal
3. Visualizar la traducción correcta
4. Visualizar el puntaje del jugador

### Interfaz

