Pantalla PantallaRanking GameScreen #boton: JButton +pantalla: JPanel #botonVolver: JButton #pantalla: JFrame Observado Observador Ranking Juego PantallaMenu Maneiador sonido -archivoRanking: Archivo #initGame: JButton +iniciarJuego() +mostarRank() +actualizarRanking() Visitor Personaie Jugador Entidad PersonaieDecorator Personaie #miPersonaje: Personaje #coordX: int #nombre: String #nombre: String +capa: Personaje #coordY: int #puntaje: int #skin: String #misPowerUp: Power-up[0..*] #ControlarPersonaje() #sonido: Sonido Estadolnvulnerable #vida: int[0..3] #puntaje; int Moneda +moverse() EstadoSuper #skin: String +saltar() #sonido: Sonido +morir() +serAtacado() +setInvisible() +sumarPuntuacion() EstadoFuego +afectar(t: Estrella) +afectar(t: FlorDeFuego) +afectar(t: Campinion) +afectar(t: ChampiñonVerde) Enemigo #vida: int #sonido: Sonido #skin: String +serAtacado() +movimiento() +muerte() Visitado Spiny Goomba PiranhaPlant Power-up #vida: int #vida: int #vida: int #skin: String +serAtacado() +serAtacado() +serAtacado() +efecto(j: Personaje) +movimiento() +movimiento() +movimiento() +acceptVisit(v: Visitor) +muerte() +muerte() +muerte()

KoopaTroopa

Caparazon

#vida: int

+muerte()

#vida: int

+serAtacado()

+movimiento() +muerte()

+serAtacado()

+movimiento()

Lakitu

#vida: int

+muerte()

+serAtacado()

+movimiento()

BuzzyBeetle

#vida: int

+muerte()

+serAtacado()

+movimiento()

Champinion

++efecto(j: Jugador)

+acceptVisit(v: Visitor)

FlorDeFuego

+efecto(j: Jugador)

+acceptVisit(v: Visitor)

#skin: String

#skin: String

Estrella

+efecto(j: Jugador)

+acceptVisit(v: Visitor)

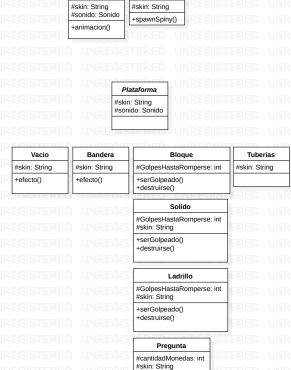
ChampiñonVerde

#skin: String

#skin: String

+efecto(j: Jugador)

+acceptVisit(v: Visitor)



+serGolpeado() +destruirse()

Aplicacion

Proyectil

+hacerDaño()

HuevoDeSpiny

Nivel

#descripcionNivel: Archivo

#tiempoRestante: int

#musica: String

#Mapa[][]: Entidad

Parser

Archivo

#direccionArchivo: String

+Archivo(direccion: String)

+leer()

+escribir()

#levelCreator: AbstractFactoryLevel +Aplicacion(f: AbstractFactoryLevel)

AbstractFactoryLevel

+reproducirSonidos()

+crearTemporizador() +iniciarNivel()

BolaDeFuego

+crearPersonaie()

+crearMonedas()

+crearEnemigos() +crearPlataformas() +crearDificultad()

+pausarNivel()

+refresh()

+finalizarNivel()