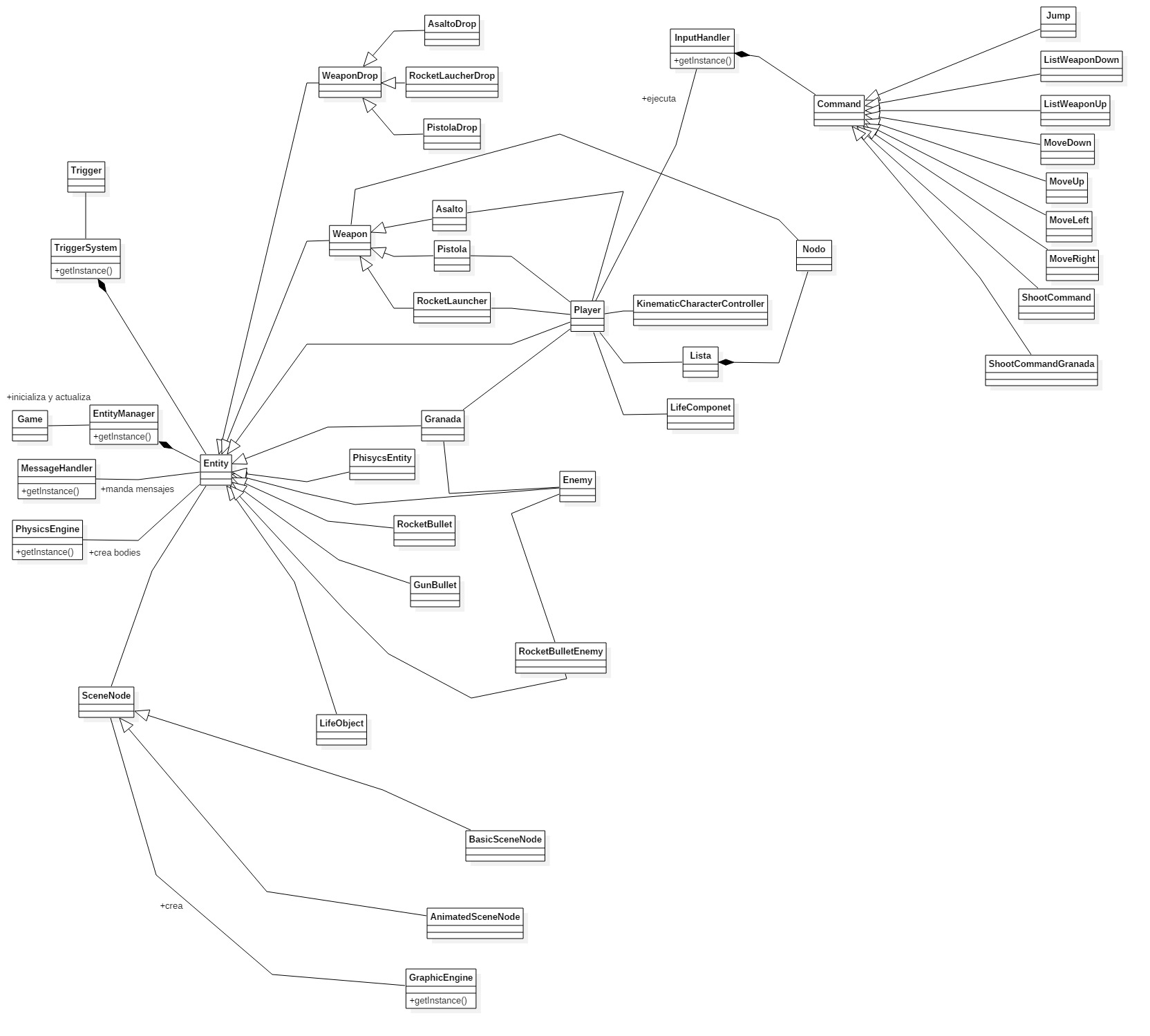
**DIAGRAMA DE CLASES**



**Explicación breve del diagrama de clases**

Este diagrama de clases es el implementado en nuestro juego en el hito 1 de manera bastante superficial y faltan cosas que posiblemente se agreguen con el tiempo (como un sistema de estados del juego que se llamará desde game).

Nuestro juego se basa en las entities (como el player, las armas, la vida, granada, etc). Todas estas entities se encuentran dentro de un Entity Manager y game lo puede llamar para incializarlas o actualizarlas.

Todas las clases que son singleton están indicados con el método getInstace() para poderlos diferenciar del resto

También comentar que aquellas clases que utilizan irrlicht para su fachada. Son únicamente sceneNode (que contiene nodos de irrlicht) y GraphicEngine que es un singleton que se encarga de crear todo lo relacionado con irrlicht o bien guardarlo.