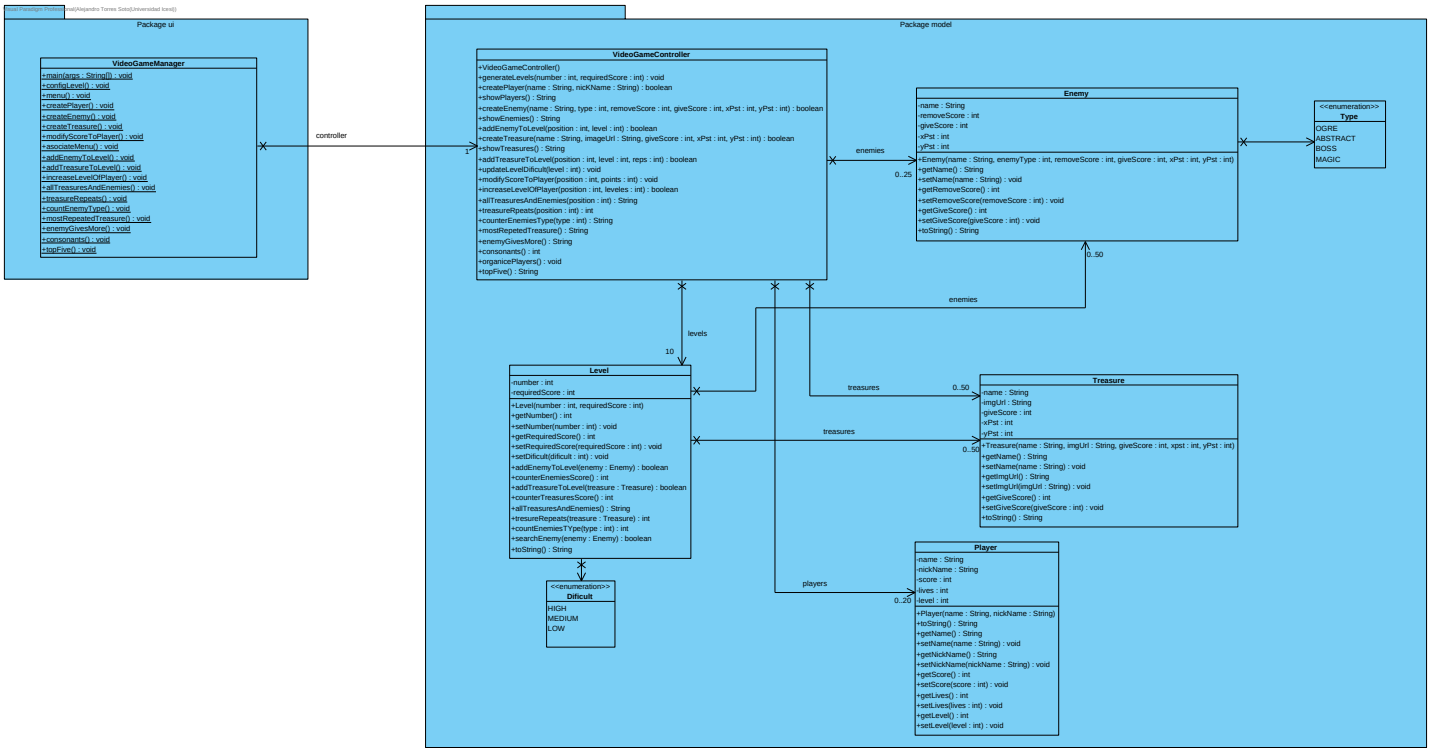
Visual Paradigm Professional(Alejandro Torres Soto(Universidad Icesi))
Package ui
VideoGameManager
+main(args : String[]) : void
+configLevel() : void
+menu() : void
+createPlayer() : void
+createEnemy() : void
+createTreasure() : void
+modifyScoreToPlayer() : void
+asociateMenu() : void
+addEnemyToLevel() : void
+addTreasureToLevel() : void
+increaseLevelOfPlayer() : void
+allTreasuresAndEnemies() : void
+treasureRepeats() : void
+countEnemyType() : void
+mostRepeatedTreasure() : void
+enemyGivesMore() : void
+consonants() : void
+topFive() : void
controller
1
Package model
VideoGameController
+VideoGameController()
+generateLevels(number : int, requiredScore : int) : void
+createPlayer(name : String, nickName : String) : boolean
+showPlayers() : String
+createEnemy(name : String, type : int, removeScore : int, giveScore : int, xPst : int, yPst : int) : boolean
+showEnemies() : String
+addEnemyToLevel(position : int, level : int) : boolean
+createTreasure(name : String, imageUrl : String, giveScore : int, xPst : int, yPst : int) : boolean
+showTreasures() : String
+addTreasureToLevel(position : int, level : int, reps : int) : boolean
+updateLevelDificult(level : int) : void
+modifyScoreToPlayer(position : int, points : int) : void
+increaseLevelOfPlayer(position : int, leveles : int) : boolean
+allTreasuresAndEnemies(position : int) : String
+treasureRpeats(position : int) : int
+counterEnemiesType(type : int) : String
+mostRepeatedTreasure() : String
+enemyGivesMore() : String
+consonants() : int
+organicePlayers() : void
+topFive() : String
enemies
0..25
Enemy
-name : String
-removeScore : int
-giveScore : int
-xPst : int
-yPst : int
+Enemy(name : String, enemyType : int, removeScore : int, giveScore : int, xPst : int, yPst : int)
+getName() : String
+setName(name : String) : void
+getRemoveScore() : int
+setRemoveScore(removeScore : int) : void
+getGiveScore() : int
+setGiveScore(giveScore : int) : void
+toString() : String
<<enumeration>>
Type
OGRE
ABSTRACT
BOSS
MAGIC
0..50
enemies
levels
10
Level
-number : int
-requiredScore : int
+Level(number : int, requiredScore : int)
+getNumber() : int
+setNumber(number : int) : void
+getRequiredScore() : int
+setRequiredScore(requiredScore : int) : void
+setDificult(dificult : int) : void
+addEnemyToLevel(enemy : Enemy) : boolean
+counterEnemiesScore() : int
+addTreasureToLevel(treasure : Treasure) : boolean
+counterTreasuresScore() : int
+allTreasuresAndEnemies() : String
+tresureRepeats(treasure : Treasure) : int
+countEnemiesTYpe(type : int) : int
+searchEnemy(enemy : Enemy) : boolean
+toString() : String
treasures
0..50
treasures
0..50
Treasure
-name : String
-imgUrl : String
-giveScore : int
-xPst : int
-yPst : int
+Treasure(name : String, imgUrl : String, giveScore : int, xpst : int, yPst : int)
+getName() : String
+setName(name : String) : void
+getImgUrl() : String
+setImgUrl(imgUrl : String) : void
+getGiveScore() : int
+setGiveScore(giveScore : int) : void
+toString() : String
<<enumeration>>
Dificult
HIGH
MEDIUM
LOW
players
0..20
Player
-name : String
-nickName : String
-score : int
-lives : int
-level : int
+Player(name : String, nickName : String)
+toString() : String
+getName() : String
+setName(name : String) : void
+getNickName() : String
+setNickName(nickName : String) : void
+getScore() : int
+setScore(score : int) : void
+getLives() : int
+setLives(lives : int) : void
+getLevel() : int
+setLevel(level : int) : void