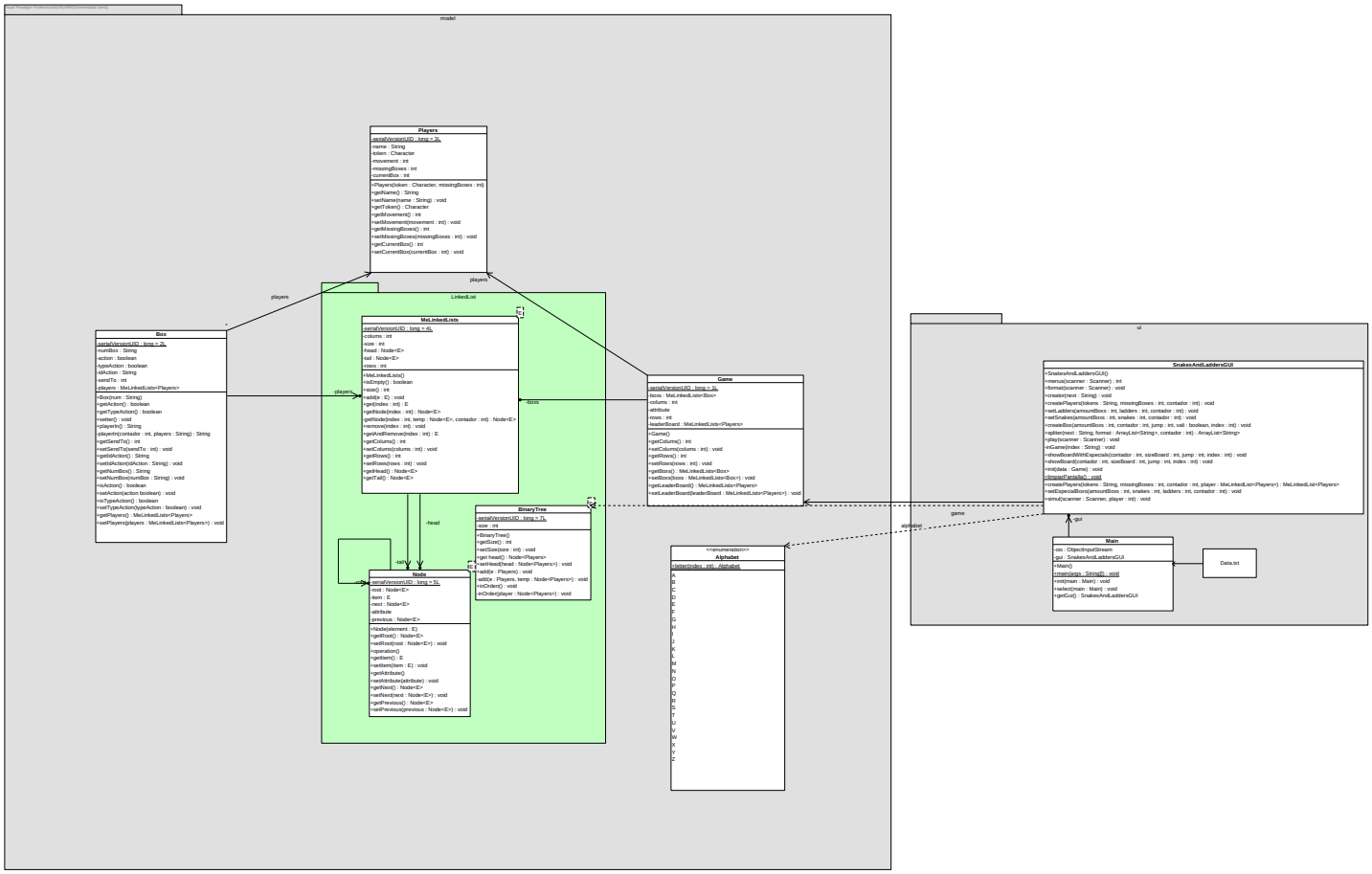
model
Players
serialVersionUID : long = 3L
-name : String
-token : Character
-movement : int
-missingBoxes : int
-currentBox : int
+Players(token : Character, missingBoxes : int)
+getName() : String
+setName(name : String) : void
+getToken() : Character
+getMovement() : int
+setMovement(movement : int) : void
+getMissingBoxes() : int
+setMissingBoxes(missingBoxes : int) : void
+getCurrentBox() : int
+setCurrentBox(currentBox : int) : void
players
LinkedList
MeLinkedLists
serialVersionUID : long = 4L
-colums : int
-size : int
-head : Node<E>
-tail : Node<E>
-rows : int
+MeLinkedLists()
+isEmpty() : boolean
+size() : int
+add(e : E) : void
+get(index : int) : E
+getNode(index : int) : Node<E>
+getNode(index : int, temp : Node<E>, contador : int) : Node<E>
+remove(index : int) : void
+getAndRemove(index : int) : E
+getColums() : int
+setColums(colums : int) : void
+getRows() : int
+setRows(rows : int) : void
+getHead() : Node<E>
+getTail() : Node<E>
-boxes
-head
-tail
BinaryTree
serialVersionUID : long = 7L
-size : int
+BinaryTree()
+getSize() : int
+setSize(size : int) : void
+get head() : Node<Players>
+setHead(head : Node<Players>) : void
+add(e : Players) : void
+add(e : Players, temp : Node<Players>) : void
+inOrden() : void
+inOrden(player : Node<Players>) : void
Node
serialVersionUID : long = 5L
-root : Node<E>
-item : E
-next : Node<E>
-attribute
-previous : Node<E>
+Node(element : E)
+getRoot() : Node<E>
+setRoot(root : Node<E>) : void
+operation()
+getItem() : E
+setItem(item : E) : void
+getAttribute()
+setAttribute(attribute) : void
+getNext() : Node<E>
+setNext(next : Node<E>) : void
+getPrevious() : Node<E>
+setPrevious(previous : Node<E>) : void
Box
serialVersionUID : long = 2L
-numBox : String
-action : boolean
-typeAction : boolean
-idAction : String
-sentTo : int
-players : MeLinkedLists<Players>
+Box(num : String)
+getAction() : boolean
+getTypeAction() : boolean
+setIter() : void
+playerIn() : String
+playerIn(contador : int, players : String) : String
+getSentTo() : int
+setSentTo(sentTo : int) : void
+getIdAction() : String
+setIdAction(idAction : String) : void
+getNumBox() : String
+setNumBox(numBox : String) : void
+isAction() : boolean
+setAction(action boolean) : void
+isTypeAction() : boolean
+setTypeAction(typeAction : boolean) : void
+getPlayers() : MeLinkedLists<Players>
+setPlayers(players : MeLinkedLists<Players>) : void
players
-players
Game
serialVersionUID : long = 1L
-boxes : MeLinkedLists<Box>
-colums : int
-attribute
-rows : int
-leaderBoard : MeLinkedLists<Players>
+Game()
+getColums() : int
+setColums(colums : int) : void
+getRows() : int
+setRows(rows : int) : void
+getBoxes() : MeLinkedLists<Box>
+setBoxes(boxes : MeLinkedLists<Box>) : void
+getLeaderBoard() : MeLinkedLists<Players>
+setLeaderBoard(leaderBoard : MeLinkedLists<Players>) : void
-boxes
<<enumeration>>
Alphabet
-letterIndex : int - Alphabet
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
alphabet
ui
SnakesAndLaddersGUI
+SnakesAndLaddersGUI()
+menus(scanner : Scanner) : int
+format(scanner : Scanner) : void
+creator(nest : String) : void
+createPlayers(tokens : String, missingBoxes : int, contador : int) : void
+setLadders(amountBoxs : int, ladders : int, contador : int) : void
+setSnakes(amountBoxs : int, snakes : int, contador : int) : void
+createBox(amountBoxs : int, contador : int, jump : int, vali : boolean, index : int) : void
+splitter(nest : String, format : ArrayList<String>, contador : int) : ArrayList<String>
+play(scanner : Scanner) : void
+nGame(index : String) : void
+showBoardWithEspecials(contador : int, sizeBoard : int, jump : int, index : int) : void
+showBoard(contador : int, sizeBoard : int, jump : int, index : int) : void
+init(data : Game) : void
+ImagenTablero() : void
+createPlayers(tokens : String, missingBoxes : int, contador : int, player : MeLinkedList<Players>) : MeLinkedList<Players>
+setEspecialBox(amountBoxs : int, snakes : int, ladders : int, contador : int) : void
+simu(scanner : Scanner, player : int) : void
game
gui
Main
-cls : ObjectInputStream
-gui : SnakesAndLaddersGUI
+Main()
+main(args : String[]) : void
+init(main : Main) : void
+select(main : Main) : void
+getGui() : SnakesAndLaddersGUI
Data.txt