

Vehiculo
#velocidad: float
#peso: float
#patente: String
#Vehiculo(v: float, pes: float, pat: String)
+ser_chocado(j: Jugador)
+get_peso(): float
+get_velocidad(): float

Carrera
#posicion: int
+Carrera(v: float, pes: float, pat: String)
+set_posicion(p: int)
+get_posicion(): int
+ser_chocado(j: Jugador): +

Jugador
#mis_misiles: Misil[0..*]
#combustible: float
#puntaje: int
+Jugador(pes: float, pat: String)
+set_velocidad(v: float)
+set_combustible(c: float)
+set_puntaje(p: float)
+get_velocidad(): float
+get_combustible(): float
+get_puntaje(): float
+ser_chocado(j: Jugador): +
+quitar_power_ups()
+juntar(p: PowerUp)
+chocar(v: Vehiculo)
+agregar_misil(m: Misil)
+lanzar_misil(o: Obstaculo)
+pierde_partida()

Transito
#mi_power_up[0..1]
#Transito(v: float, pes: float, pat: String, pu: PowerUp)
#Transito(v: float, pes: float, pat: String)
+ser_chocado(j: Jugador): +
+masa(): float

Moto
+Moto(pat: String, pu: PowerUp)
+Moto(pat: String)

Auto
+Auto(pat: String, pu: PowerUp)
+Auto(pat: String)

Camion
#mi_otro_power_up: PowerUp[0..1]
+Camion(pat: String, pu: PowerUp, opu: PowerUp)
+Camion(pat: String, pu: PowerUp)
+Camion(pat: String)
+ser_chocado(j: Jugador): +
+masa(): float ++

Ruta
#vehiculos_transito: Transito[0..*]
#obstaculos: Obstaculo[0..*]
+Ruta()
+complejidad(): float
-mayor_masa(): float
+nombre(): String

PowerUp
#puntaje: float
+get_puntaje(): float
+afectar(j: Jugador)

Misil
+Misil()
+afectar(j: Jugador): +
+lanzar(o: Obstaculo)

Nitro
+Nitro()
+afectar(j: Jugador): +

Nafta
+Nafta()
+afectar(j: Jugador): +

Juego
#ruta_actual: Ruta
#vehiculos_carrera: Carrera[12]
+Juego()

Obstaculo
+peso(): float
+puntaje(): float
+afectar(j: Jugador)
+explotar(m: Misil)

Anciana
+Anciana()
+peso(): float +
+puntaje(): float +
+afectar(j: Jugador): +

Perro
+Perro()
+peso(): float +
+puntaje(): float +
+afectar(j: Jugador): +

Lobo
+Lobo()
+peso(): float++
+afectar(j: Jugador): +

Bache
+Bache()
+peso(): float +
+puntaje(): float +
+afectar(j: Jugador): +