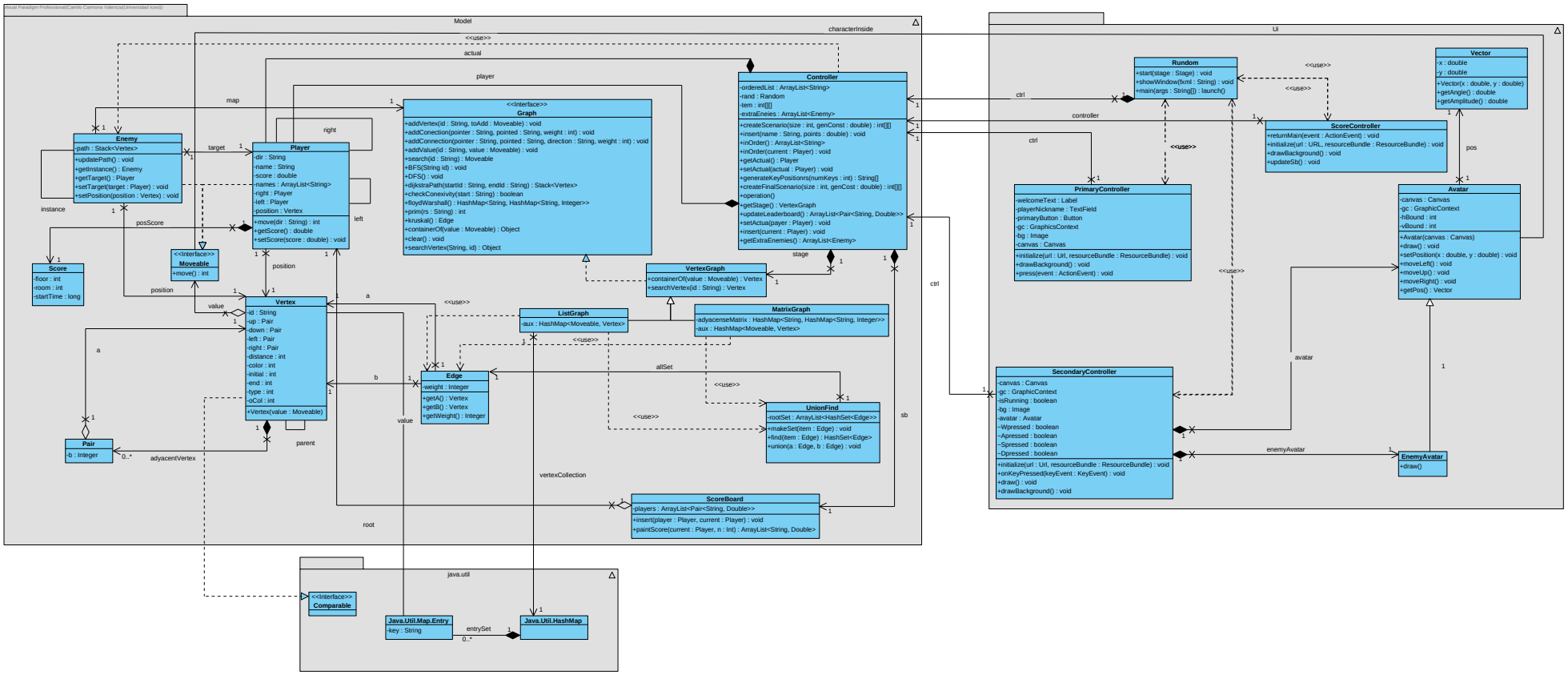
Visual Paradigm Professional(Camilo Carmona Valencia(Universidad Icesi))
Model
characterInside
<<use>>
actual
player
map
right
target
instance
posScore
position
value
a
b
parent
adyacentVertex
root
vertexCollection
allSet
stage
sb
ctrl
Enemy
-path : Stack<Vertex>
+updatePath() : void
+getInstance() : Enemy
+getTarget() : Player
+setTarget(target : Player) : void
+setPosition(position : Vertex) : void
Player
-dir : String
-name : String
-score : double
-names : ArrayList<String>
-right : Player
-left : Player
-position : Vertex
+move(dir : String) : int
+getScore() : double
+setScore(score : double) : void
<<Interface>>
Graph
+addVertex(id : String, toAdd : Moveable) : void
+addConection(pointer : String, pointed : String, weight : int) : void
+addConnection(pointer : String, pointed : String, direction : String, weight : int) : void
+addValue(id : String, value : Moveable) : void
+search(id : String) : Moveable
+BFS(String id) : void
+DFS() : void
+dijkstraPath(startId : String, endId : String) : Stack<Vertex>
+checkConexivity(start : String) : boolean
+floydWarshall() : HashMap<String, HashMap<String, Integer>>
+prim(rs : String) : int
+kruskal() : Edge
+containerOf(value : Moveable) : Object
+clear() : void
+searchVertex(String, id) : Object
Controller
-orderedList : ArrayList<String>
-rand : Random
-tem : int[][]
-extraEneies : ArrayList<Enemy>
+createScenario(size : int, genConst : double) : int[][]
+insert(name : String, points : double) : void
+inOrder() : ArrayList<String>
+inOrder(current : Player) : void
+getActual() : Player
+setActual(actual : Player) : void
+generateKeyPositionrs(numKeys : int) : String[]
+createFinalScenario(size : int, genCost : double) : int[][]
+operation()
+getStage() : VertexGraph
+updateLeaderboard() : ArrayList<Pair<String, Double>>
+setActua(payer : Player) : void
+insert(current : Player) : void
+getExtraEnemies() : ArrayList<Enemy>
Score
-floor : int
-room : int
-startTime : long
<<Interface>>
Moveable
+move() : int
Vertex
-id : String
-up : Pair
-down : Pair
-left : Pair
-right : Pair
-distance : int
-color : int
-initial : int
-end : int
-type : int
-oCol : int
+Vertex(value : Moveable)
Pair
-b : Integer
0..*
VertexGraph
+containerOf(value : Moveable) : Vertex
+searchVertex(Id : String) : Vertex
ListGraph
-aux : HashMap<Moveable, Vertex>
MatrixGraph
-adyaceriseMatrix : HashMap<String, HashMap<String, Integer>>
-aux : HashMap<Moveable, Vertex>
Edge
-weight : Integer
+getA() : Vertex
+getB() : Vertex
+getWeight() : Integer
UnionFind
-rootSet : ArrayList<HashSet<Edge>>
+makeSet(item : Edge) : void
+find(item : Edge) : HashSet<Edge>
+union(a : Edge, b : Edge) : void
ScoreBoard
-players : ArrayList<Pair<String, Double>>
+insert(player : Player, current : Player) : void
+paintScore(current : Player, n : Int) : ArrayList<String, Double>
java.util
<<Interface>>
Comparable
Java.Util.Map.Entry
-key : String
entrySet
0..*
Java.Util.HashMap
Ui
Rundom
+start(stage : Stage) : void
+showWindow(fxml : String) : void
+main(args : String[]) : launch()
Vector
-x : double
-y : double
+Vector(x : double, y : double)
+getAngle() : double
+getAmplitude() : double
ctrl
controller
pos
ScoreController
+returnMain(event : ActionEvent) : void
+initialize(url : URL, resourceBundle : ResourceBundle) : void
+drawBackground() : void
+updateSb() : void
PrimaryController
-welcomeText : Label
-playerNickname : TextField
-primaryButton : Button
-gc : GraphicsContext
-bg : Image
-canvas : Canvas
+initialize(url : Url, resourceBundle : ResourceBundle) : void
+drawBackground() : void
+press(event : ActionEvent) : void
Avatar
-canvas : Canvas
-gc : GraphicContext
-hBound : int
-vBound : int
+Avatar(canvas : Canvas)
+draw() : void
+setPosition(x : double, y : double) : void
+moveLeft() : void
+moveUp() : void
+moveRight() : void
+getPos() : Vector
avatar
SecondaryController
-canvas : Canvas
-gc : GraphicContext
-isRunning : boolean
-bg : Image
-avatar : Avatar
−Wpressed : boolean
−Apressed : boolean
−Spressed : boolean
−Dpressed : boolean
+initialize(url : Url, resourceBundle : ResourceBundle) : void
+onKeyPressed(keyEvent : KeyEvent) : void
+draw() : void
+drawBackground() : void
enemyAvatar
EnemyAvatar
+draw()