juego Main Logica - log: Logica 1 logica + settings (): void - app: PApplet + setup (): void + Logica + draw (): void + pintar(): void + mousePressed(): void + mouseReleased(): void 1 Logica 1 escenario Escalera Escenario Hueco \* escaleras - pos: PVector - pos: PVector; \_1.2 Huecos\_ - pos: PVector + Escaleras(Logica) · lienzo: PImage + Escaleras(Logica) - time: int + pintar(): void + pintar(): void + Escenario(Logica) + pintar(): void Barril - pos: PVector - vel: PVector - isSobre: boolean + Barril(): void + pintar(): void + mover(): void Personaje Camara Caja - pos : PVector - vel : PVector - pos: PVector 1..4 - isSalto: boolean - pos: PVector - pos: PVecto - isMove : boolean + Caja() - limites: int[] - move : booelan[] + pintar(): void + Camara(Logica) · vida: int + mover(): void + moverRight(): void - vida : boolean + moverLeft(): void - puntaje: int + moverUp(): void + Personaje(Logica) + moverDown(): void

+ start(): void

+ end(): void

+ pintar(): void

+ mover(): void

+ salto() : void + escalar() : void



