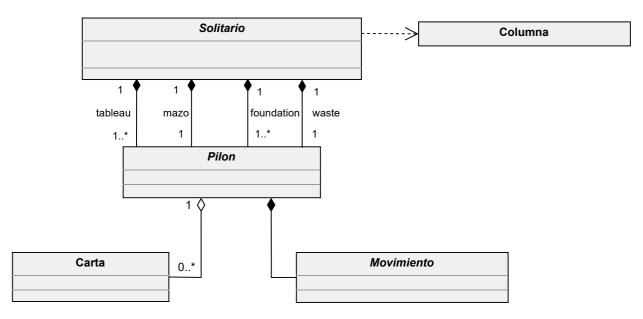
Diagrama general



Solitario + tableau: List<Pilon> + foundation: List<Pilon> + juegoComenzado: boolean + juegoGanado: boolean + iniciarRandom(): void + iniciarOrdenado(): void + setJuegoComenzado(boolean): void + movimientoLibre(int): void + setJuego(): void + juegoGanado(): boolean + moverMazoAWaste(): void + rearmarMazo():void + moverWasteAPilon(Columna): void + moverWasteAFoundation(int): void + moverPilonAPilon(int, int, int): void + moverPilonAFoundation(int, int, int):void + moverFoundationAPilon(int, int, int): void

+ setJuego(): void + juegoGanado(): boolean + moverMazoAWaste(): void + rearmarMazo():void + moverWasteAPilon(Columna): void + moverWasteAFoundation(int): void + moverPilonAPilon(int, int, int): void + moverPilonAFoundation(int, int, int): void + moverFoundationAPilon(int, int, int): void

+ setJuego(): void + juegoGanado(): boolean + moverMazoAWaste(): void + rearmarMazo():void + moverWasteAPilon(Columna): void + moverWasteAFoundation(int): void + moverPilonAPilon(int, int, int): void + moverPilonAFoundation(int, int, int): void + moverFoundationAPilon(int, int, int): void

Diagrama Carta

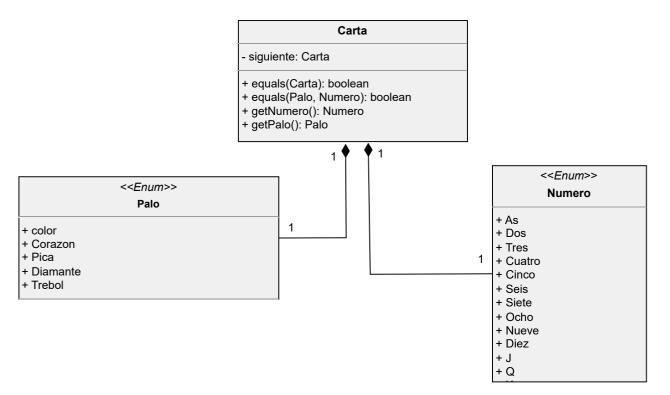


Diagrama Objetivo

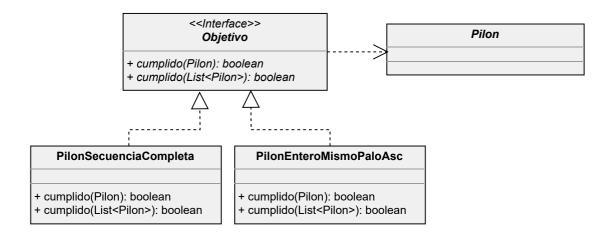


Diagrama Movimientos

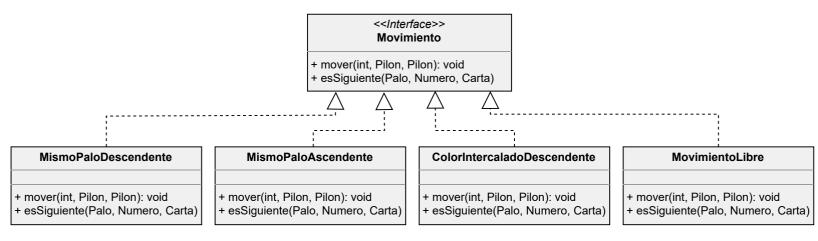


Diagrama Pilon

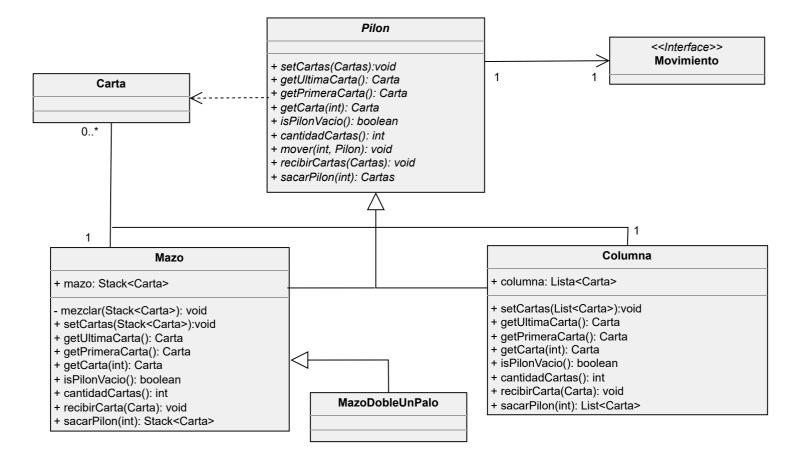


Diagrama Persistidor

