Model1::ClassDiagram1

#mejoras: ArrayDeMejoras #inventario: Inventario #animacionStand: Animation

~barraDeVida: Barra arrayDeEnemigos: ArrayDeEnemigos +getEquipo(): Equipo +getMejoras(): ArrayDeMejoras +setEquipo(equipo: Equipo): void

+atacar(): void

#animacionAndando: Animation #animacionAtacando: Animation ~imagenesStand: TextureRegion[*]

-imagenesAndando: TextureRegion[*]
-imagenesAtacando: TextureRegion[*]

-inicializar(): void +setEnemigos(e: ArrayDeEnemigos): void

+toScreenString(batch: SpriteBatch, font: BitmapFont, pos: Vector2): void

SpriteAnimado (from personajes) #estaAndando: boolean = false +rectangulo: Rectangle #imagenActual: TextureRegion #animacion: Animation #velocidadDeAnimacion: float = 0.2f #acumulador: float +isEstaAndando(): boolean +setEstaAndando(estaAndando: boolean): void +getMirandoHacia(): MirandoHacia +setMirandoHacia(mirandoHacia: MirandoHacia): void +getRectangulo(): Rectangle rejectivatarguloji, Preckalange' constructor spikelanimackopack: String): void flessifanimackopack: TipoDeAnimackop): void -estaDentroDeLaParistalis(pr: SpiteAnimacko; camara: OrthographicCamera): boolean +posicionark: Rost, y; foat): void +actualizar(): void +dibujar(batch: SpriteBatch, camara: OrthographicCamera): void Personaje (from personaies) +gravedad: float = 3.2f {readOnly} #valorDeCaida: float = 0 #desAceleracionSubiendo: float = 0.17f #aceleracionCayendo: float = 0.17f #saltando: boolean = false #atacando: boolean = false +estaEnElSuelo: boolean = false #cantidadDeSalto: float = 3.4f #reduction: float -rectangulosDeColision: Array {readOnly} +atributos: Atributos -vivo: boolean = true +getChocaCon(): ChocaCon +addPersonajeListener(I: PersonajeListener): void +isAtacando(): hoolean +setAtacando(atacando: boolean): void +getAceleracionActual(): float +setSaltando(saltando: boolean): void +setEstaEnElSuelo(estaEnElSuelo: boolean): void +setAceleracionDeCaida(aceleracionDeCaida: float): void +isSaltando(): boolean +atacar(): void +isEstaEnElSuelo(): boolean +lsEstaEnEisuelo(; rooriean |+is/two(); boolean | «constructor»+Personaje(rectangulosDeColision: Array) | «constructor»+Personaje(rectangulosDeColision: Array, atributos: Atributos) +actualizar(): void +saltar(): void +parar(): void +moverArriba(p: Personaje): void +moverAbajo(p: Personaje): void +moverDerecha(p: Personaje): void +moverlzquierda(p: Personaje): void +CambiarVida(cantidad: int): void +CambiarVidaMaxima(cantidad: int): void -colisionNueva(r: Rectangle, p: Personaje): int +toScreenString(batch: SpriteBatch, font: BitmapFont, pos: Vector2): void Protagonista (from personajes) Enemigo (from personajes) #animacionStand: Animation #animacionAndando: Animation #animacionAtacando: Animation #animacionAtacando: Animation -imagenesStand: TextureRegion[*] -imagenesAndando: TextureRegion[*] -imagenesAtacando: TextureRegion[*] -barraDeVida: Barra #movimiento: Movimiento III «constructor»+Enemigo(rectangulosDeColision: Array, archivoPack: String, movimiento: MovimientoUI) +actualizar(): void +getInventario(): Inventario +setInventario(inventario: Inventario): void «constructor»+Protagonista(rectangulosDeColision: Array, archivoPack: String) - dibujarBarraDeVida(camara: OrthographicCamera): void + drearEnemigo(rectangulosDeColision: Array, archivoPack: String, prota: Protagonista, x: float, y: float, enemigos: Personaje[*]): Enemigo #crearAnimaciones(archivoPack: String): void +establecerAnimacion(tipo: TipoDeAnimacion): void +activarMejora(mejora: ListaDeMejoras, obj: Mejora): void +desactivarMejora(mejora: ListaDeMejoras): void +atacar(): void +dibujar(bath: SpriteBatch, camara: OrthographicCamera): void +dibujarBaraDeVida(camara: OrthographicCamera): void BroranAnmacinon(sea/arhivPada: String): void +establecerAnimacion(ipo: TipoDeAnimacion): void +itemEquipado(e: Equipable): void +itemDesaguipado(e: Equipable): void