**Nivel 1:**

Objetos/roles:

Juego: El juego es una aplicación que contiene todos los elementos de este, como el jugador (Pac-Man), tablero, niveles, fantasmas, poderes y etc. (Cordinator)

Jugador: Pac-Man interactúa con el usuario (Service Provider)

Responsabilidades:

Tablero y Casilla: Encargado de cargar el nivel desde un archivo base, mostrando un conjunto de casillas, cada casilla puede contener una fruta o galleta, pero no ambas, calcule los puntajes totales, pregunte los movimientos al Pac-Man y a los fantasmas (Controller)

Fantasma: Mantiene informado al tablero acerca sus movimiento e interacciones (Service Provider)

Pac-Man: Mantiene informado al tablero acerca sus movimiento e interacciones (Service Provider)

Récord: Mantiene el registro dentro del Top-10 y retorna el registro de los 10 mejores puntajes de este (Service Provider)

Colaboraciones:

Reflexión:

**Nivel 2:**

Objetos/roles:

*\*Seguimos pensando que el juego es el objeto principal que de ahí de se desencadenan múltiples responsabilidades\**

Juego: Es una aplicación que contiene todos los elementos de este, como el jugador (Pac-Man), tablero, niveles, fantasmas, poderes y etc. (Aplicación)

*\*Seguimos pensando que el jugador es el rol que controla los movimientos del Pac-Man\**

Jugador: Encargado de darles funciones (Movimientos y funcionalidades) al Pac-Man.

Responsabilidades:

*\*Seguimos pensando que el Pac-Man es el rol de proveer información a las preguntas que el tablero constantemente va preguntando acerca movimientos, interacciones, poderes, etc… \**

Pac-Man: Cumple las solicitudes del usuario y a la vez provee información al tablero (Service Provider)

*\*Decidimos tomar fantasma como un rol de service provider ya que el constantemente interactúa con el tablero brindando respuesta a las preguntas que este hace y adicional a las interacciones con el Pac-Man \**

Fantasma: Envía al tablero información sobre su ubicación, su color, si a interactuado o no con el Pac-Man (Service Provider).

*\*Record sigue siendo un objeto, el cual guarda la información del mayor puntaje\**

Record: se encarga de proveer la información del puntaje más alto obtenido en el juego.

*\*Tablero se toma con el encargado de las interacciones entre los demás objetos y roles\**

Tablero: Recibe información de la ubicación del Pac-Man y fantasmas, además de la vida, y de los objetos contenidos en cada una de sus casillas, también se encarga de almacenar el puntaje.

Colaboraciones:

Reflexión:

Nivel 1:

Objetos/roles:

Responsabilidades:

Tablero:

Colaboraciones:

Reflexión: