Wiki Data

- indiceBloques : int = -1 - indiceLiquidos : int = -1 - indiceMinerales : int = -1- bloques[] : Bloque - liquidos[] : Liquido

- minerales[] : Mineral

- obtenerInformacionBloque(Bloque) : void - obtenerInformacionBloque(Liquido): void - obtenerInformacionBloque(Mineral): void

+ añadirBloque(float, string, string, string, bool, bool): void

+ añadirBloque(float, string, string, bool, bool, string, bool, bool, bool, bool, bool, bool): void

+ añadirLiquido(float, string, string,

bool, bool, string, string): void + añadirMineral(float, string, string,

string, string): void

+ añadirMineral(float, string, string, bool, string, bool, string, string): void

Bloque

idNumerico : float # idNombre : string # nombre : string # interactuable : bool # puedeRomperse : bool # obtencion : string # crafteable : bool # danno: bool

obedeceGravedad : bool

luminoso: bool # transparente : bool

Liquido

- interactuable : bool = true

mediante una cubeta."

- propagacion : string

- propiedades : string

- crafteable : bool = false

+ getPropagacion(): string

+ getPropiedades() : string

+ setPropagacion(string): void

+ setPropiedades(string): void

- puedeRomperse : bool = false

- obedeceGravedad : bool = true

- obtencion : string = "Puede obtenerse

+ getIdNumerico() : float

+ getNombre() : string

+ getPuedeRomperse(): bool

+ getDanno(): string

+ getObedeceGravedad(): bool

+ getTransparente(): bool

+ setPuedeRomperse(bool) : void

+ setDanno(bool) : void

+ setObedeceGravedad(bool) : void

+ setLuminoso(bool) : void

flamable : bool

+ getIdNombre(): string

+ getInteractuable(): bool

+ getObtencion(): string

+ getCrafteable(): bool

+ getFlamable() : bool

+ getLuminoso(): bool

+ setIdNumerico(float): void

+ setIdNombre(string): void

+ setNombre(string) : void

+ setInteractuable(bool): void

+ setObtencion(string): void

+ setCrafteable(bool) : void

+ setFlamable(bool) : void

+ setTransparente(bool) : void

Mineral

- interactuable : bool = false - puedeRomperse : bool = true

- crafteable : bool = false danno : bool = false

- obedeceGravedad : bool = false

- flamable : bool = false - luminoso : bool = false - transparente : bool = false

- drop : string - localizacion : string

+ getDrop() : string

+ getLocalizacion(): string

+ setDrop(string) : void

+ setLocalizacion(string) : void