## Wiki Data

- bloques[] : Bloque
- liquidos[] : Liquido
- minerales[] : Mineral
- obtenerInformacionBloque(Bloque) : void
- $\hbox{- obtenerInformacionBloque(Liquido): void}\\$
- obtenerInformacionBloque(Mineral) : void
- $+\ a \tilde{n} a dir Bloque (float,\ string,\ string,$
- string, bool, bool): void
- + añadirBloque(float, string, string,
- bool, bool, string, bool, bool, bool,
- bool, bool): void
- + añadirLiquido(float, string, string,
- bool, bool, bool, string, string): void
- + añadirMineral(float, string, 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

Liquido

- obtencion : string = "Se puede obtener

- 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

- # danno . booi
- # obedeceGravedad : bool
- # flamable : bool
- # luminoso : bool
- # transparente : bool
- + getIdNumerico() : string
- + getIdNombre() : string
- + getNombre() : string
- + getInteractuable(): bool
- + getPuedeRomperse() : bool
- + getObtencion() : string
- + getCrafteable() : bool
- + getDanno() : string
- + getObedeceGravedad(): bool
- + getFlamable() : bool
- + getLuminoso() : bool
- + getTransparente() : bool
- + setIdNumerico() : void
- + setIdNombre(): void
- + setNombre() : void
- + setInteractuable() : void
- + setPuedeRomperse() : void
- + setObtencion() : void
- + setCrafteable(): void
- + sgetDanno() : void
- + setObedeceGravedad() : void
- + setFlamable() : void
- + setLuminoso() : void
- + setTransparente() : void

Mineral

- puedeRomperse : bool = true
- crafteable : bool = false
- obedeceGravedad : bool = false- flamable : bool = false
- transparente : bool = false
- drop : string
- localizacion : string
- + getDrop() : string
- + getLocalizacion() : string
- + setDrop(string) : void
- + setLocalizacion(string) : void