											LD ONKLOISTLIKED
											ED UNREGISTERED I
UNREG hahaleV	You::Main										ED UNREGISTERED I
UNREGISTERED I	ONREGISTERED										ED UNREGISTERED L
											ED UNREGISTERED
											ED UNREGISTERED
											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNKEGISTERED I
UNKEGISTERED											ED UNREGISTERED
UNKEGISTERED											ED LINDECISTEDED
INDECISTEDED											ED LINDEGISTERED I
LINREGISTERED											ED TINBEGISTERED
UNREGISTERED											FD UNREGISTERED
UNREGISTERED											FD UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED I
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED I
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED UNREGISTERED
UNREGISTERED											ED LINDECICTEDED I
		OTATCE OTO TELLED									ED UNKEGISTERED I
UNREGISTERED	UNREGISTERI	ERED	UNREGISTERED								ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER! UNREGISTER!	ERED	UNREGISTERED P		UNREGISTERED UNR	UNREGISTERED UNREGISTERED		UNREGISTERED UNREGISTERED			ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR	INDECISTEDED	"NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	UNREGISTERED UNREGISTERED Ontroller	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR	INDECISTEDED	"NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UN V	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED iew	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UN V	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UN VULL VULL VULL VULL VULL VULL VULL V	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED		mode	UNREGISTERED		UNR CO	INDECISTEDED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED	UNREGISTERED UNREG	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER JNREGISTER	ED UNREGISTERED
UNREGISTERED	UNREGISTERI	UNREGISTERED	UNREGISTERED		UNR	ntroller	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED		UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		ED UNREGISTERED
	UNREGISTERI UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		UNR	unregistered Unregistered Unregistered Unregistered Unregistered	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		UNIVEDIOTERED	UNREGISTER	ED UNREGISTERED I
	UNREGISTERI UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		UNR	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED (ED UNREGISTERED (
	UNREGISTERI UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		UNR	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED I ED UNREGISTERED I ED UNREGISTERED I
	UNREGISTERI UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED		UNR	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED I ED UNREGISTERED I ED UNREGISTERED I ED UNREGISTERED I
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED ED UNREGISTERED
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED LED
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED
	UNREGISTER UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED LED LED UNREGISTERED LED
	UNREGISTERI UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED
	UNREGISTERI UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNREGISTERED	UNR	UNREGISTERED	NREGISTERED UNREGISTERED	U U U U U U U U U U U U U U U U U U U	UNREGISTERED	JNREGISTER UNREGISTER	ED UNREGISTERED

```
babalsYou::model::ClassDiagram1
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 «enumeration»
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      «enumeration»
Subject
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   «enumeration»
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               «enumeration»
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 Complement
                                                                                                                                                                                                                                                                             «enumeration»
Direction
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     Operator
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              «enumeration»
ObjectType
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      «enumeration»
GameState
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       WIN
KILL
PUSH
YOU
STOP
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          BABA_ICON
ROCK_ICON
FLAG_ICON
WALL_ICON
METAL_ICON
BONE_ICON
GRASS_ICON
EMPTY_ICON
LAVA_ICON
GOOP_ICON
BONE_ICON
WATER_ICON
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                BABA
ROCK
LAVA
FLAG
WALL
BONE
GOOP
                                                                                                                                                                                                                                Position
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          SUBJECT
OPERATOR
COMPLEMENT
ICON
                                                                                                                                                                                                                 -row: int
                                                                                                                                                                                                                                                                     UP(-1,0)
DOWN(1,0)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   WIN
LOSE
PLAY
                                                                                                                                                                                                                  -column: int
                                                                                                                                                                                                                                                                     RIGHT(0,1)
LEFT(0,-1)
NONE(0,0)
                                                                                                                                                                                                                 +Position(row: int, column: int)
+getRow(): int
                                                                                                                                                                                                                   +getColumn(): int
+next(direction: Direction)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              Rule
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  +Rule(subject: Subject, operator: Operator, complement: Complement)()
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        ManagerCommand
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         JundoStack:stack<Command>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           -undoStack:stack<Command>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          +addAllCommand(command: Command)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         +undo()
+redo()
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      -rules
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              Board
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              -board:std::vector<std::vector<Tiles>>
-player: ObjectType
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  -managerCommand
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              +Board(height; int, width; int)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               +getBoard(): Board
+move(direction: Direction)
                                                                                                                                                                                                                                Tiles
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               HisValidMove(): boolean
+dropTile(position: Position)
+setTile(objectType: ObjectType, newPosition: Position)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            BabalsYou
                                                                                                                                                                                        -listObject: std::vector<ObjectType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          -numLevel: int
                                                                                                                                                                                                                                                                                                    -Tiles
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            -observers: vector<Observer>
                                                                                                                                                                                        +Tiles(object : std::vector<ObjectType>)()
+getSizeList(): int
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         +start(numLevel: int)
+getNumLevel(): int
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     0..*
                                                                                                                                                                                         +getListObject(): vector<ObjectType>
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          +setNumLevel()
+BabalsYou(level: LevelLoader)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         +getLevel(): LevelLoader
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               +getTiles(): Tiles
+isWin(subject: Subject): boolean
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          +undo()
+redo()
+addObserver(Observer observer)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               +isPush(subject: Subject): boolean
+isKill(subject: Subject): boolean
+isYou(subject: Subject): boolean
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         +removeObserver(Observer observer)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          -notifyObservers()
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             +getPlayer(): ObjectType
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    -levelLoader
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    -board
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            Level
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      LevelLoader
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       +getBoard():Board()
+setBoard(Board board)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         +loadLevel(numLevel: int)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          +getLevel(): Level
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     -level
```

babalsYou::controller::ClassDiagram1

ControllerConsole

-babalsYou: BabalsYou -viewConsole: ViewConsole

+main(): int

+ControllerConsole(view: ViewConsole, babalsYou: BabalsYou)

+play()

ControllerGraphic

-babalsYou: BabalsYou

+main(): int

+ControllerGraphic(babalsYou: BabalsYou)

babalsYou::view::ClassDiagram1



- +printBoard(board vector<vector<Tiles>>()
- +displayStart()
- +displayLose()
- +displayWinLevel()
- +displayEndGame()
- +askDirection()
- +update()

viewGraphic

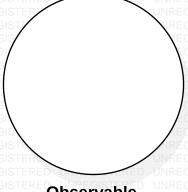
MenuView

- -babalsYou: BabalsYou
- +displayMenu()

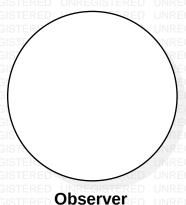
GameView

- -babalsYou: BabalsYou
- +displayBoard(board vector<vector<Tiles>>()
- +update()

babalsYou::util::ClassDiagram1



Observable



Command