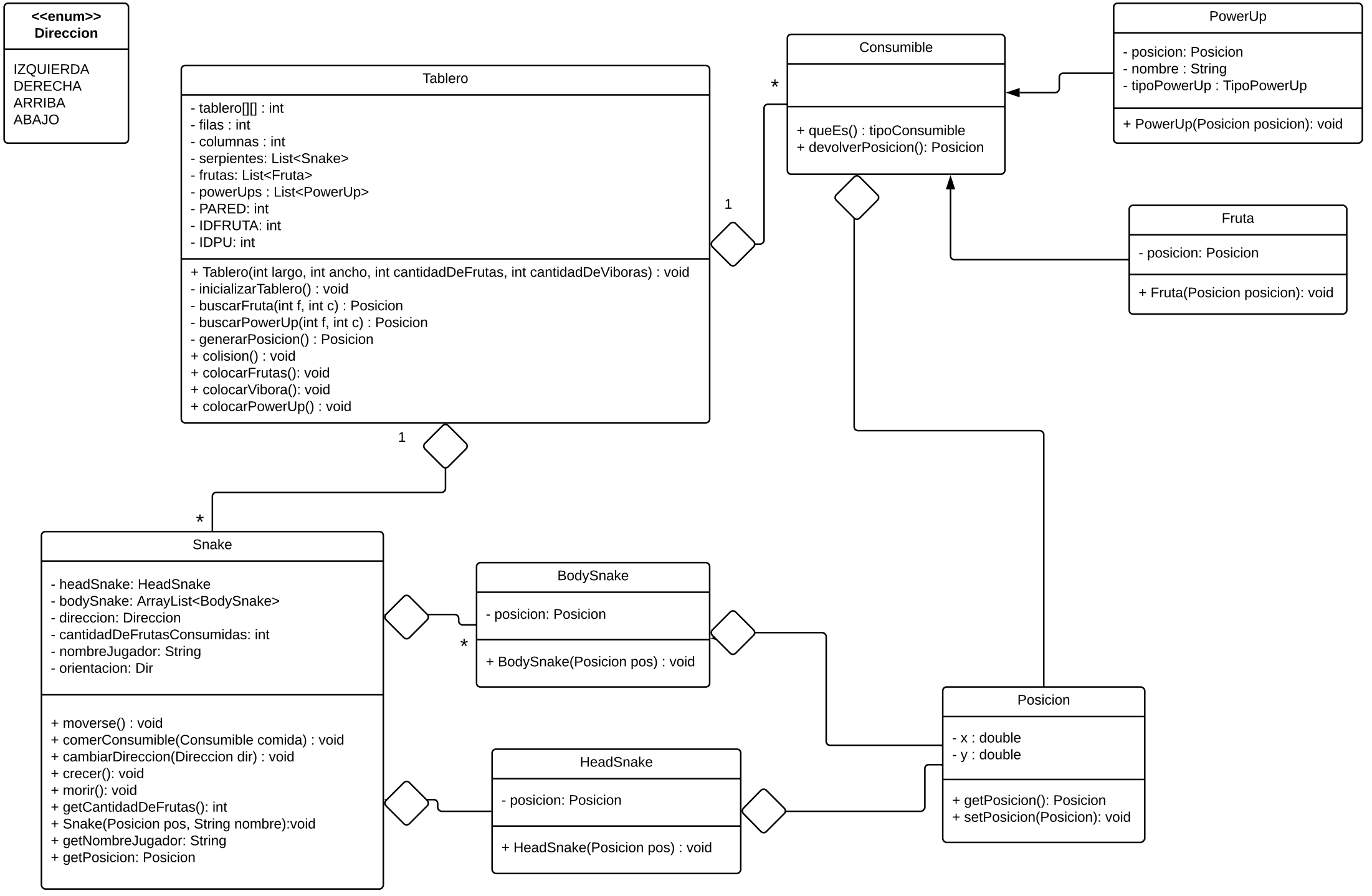
<<enum>>
Direccion
IZQUIERDA
DERECHA
ARRIBA
ABAJO
Tablero
- tablero[][] : int
- filas : int
- columnas : int
- serpientes: List<Snake>
- frutas: List<Fruta>
- powerUps : List<PowerUp>
- PARED: int
- IDFRUTA: int
- IDPU: int
+ Tablero(int largo, int ancho, int cantidadDeFrutas, int cantidadDeViboras) : void
- inicializarTablero() : void
- buscarFruta(int f, int c) : Posicion
- buscarPowerUp(int f, int c) : Posicion
- generarPosicion() : Posicion
+ colision() : void
+ colocarFrutas(): void
+ colocarVibora(): void
+ colocarPowerUp() : void
Consumible
+ queEs() : tipoConsumible
+ devolverPosicion(): Posicion
PowerUp
- posicion: Posicion
- nombre : String
- tipoPowerUp : TipoPowerUp
+ PowerUp(Posicion posicion): void
Fruta
- posicion: Posicion
+ Fruta(Posicion posicion): void
Snake
- headSnake: HeadSnake
- bodySnake: ArrayList<BodySnake>
- direccion: Direccion
- cantidadDeFrutasConsumidas: int
- nombreJugador: String
- orientacion: Dir
+ moverse() : void
+ comerConsumible(Consumible comida) : void
+ cambiarDireccion(Direccion dir) : void
+ crecer(): void
+ morir(): void
+ getCantidadDeFrutas(): int
+ Snake(Posicion pos, String nombre):void
+ getNombreJugador: String
+ getPosicion: Posicion
BodySnake
- posicion: Posicion
+ BodySnake(Posicion pos) : void
HeadSnake
- posicion: Posicion
+ HeadSnake(Posicion pos) : void
Posicion
- x : double
- y : double
+ getPosicion(): Posicion
+ setPosicion(Posicion): void
1
*
1
*
*
*