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

+ getPosicion: Posicion