

EnemigoCollider

- + EnemigoCollider(int n)
- + collideObstaculoTodos(ObstaculoTodos e): void++
- + collideJugador(Jugador e): void++
- + collideDisparoJugador(DisparoJugador e): void++

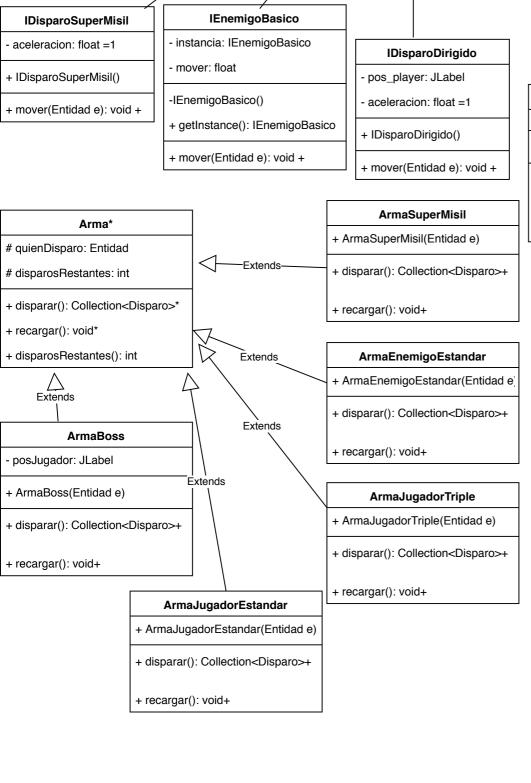
ObstaculoTodosCollider

- + ObstaculoTodosCollider(int n)
- + collideEnemigo(Enemigo e): void++
- + collideDisparoEnemigo(DisparoEnemigo e): void++
- + collideJugador(Jugador e): void++
- + collideDisparoJugador(DisparoJugador e): void++

ObstaculoJugadorCollider

- + ObstaculoJugadorCollider(int n)
- + collideJugador(Jugador e): void++
- + collideDisparoJugador(DisparoJugador e): void++

Extends



- + IKamikazeAleatorio()
- + mover(Entidad e): void +

IJugador

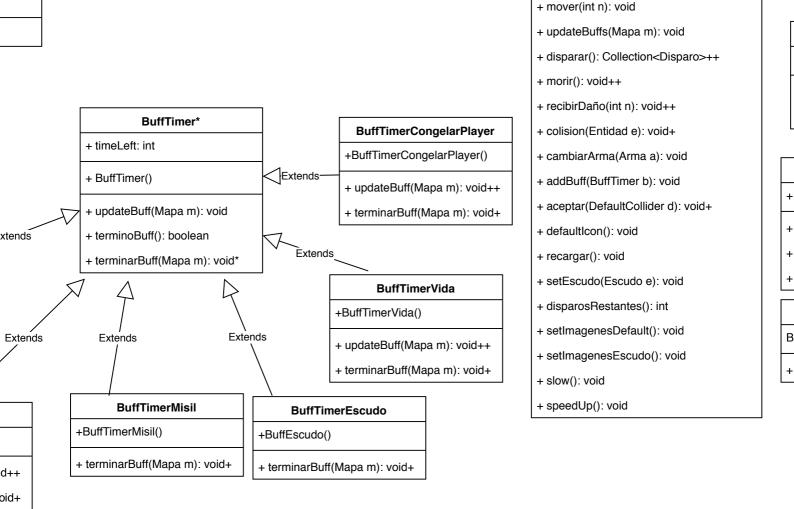
- # sigMovs: Queue<Integer>
- + IJugador()
- + mover(Entidad e): void +
- + addMove(int n): void
- + noMoves(): boolean

BuffTimerArma

- +BuffTimerArma()
- + terminarBuff(Mapa m): void+

BuffTimerCongela

- +BuffTimerCongelar()
- + updateBuff(Mapa m): voi
- + terminarBuff(Mapa m): v



+ mover(): void+

