

En el diagrama se observa:

- 1) Las clases "Bonus" y "Personaje", está heredando de "Sprite" que viene incluido en Phaser, esto es para utilizar los métodos incluidos en dicha clase;
- 2) Las clases "Fruta" y "Piedra" heredan de Bonus, para utilizar sus métodos, heredados anteriormente de Sprite.
- 3) La clase Costanera utiliza una instancia Personaje, Fruta y Piedra.