

Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram1 interaction SequenceDiagram1 miCelda: Celda vecinaAbajo: Celda bomber: Bomberman miNivel: Nivel vecinaDerecha: Celda vecinalzquierda: Celda vecinaArriba: Celda 1 : ponerBomba «create» 2 : new Bomba(miCelda, alcance) bomba: Bomba 3 : explotar 5 : miNivel 6 : getFila 7 : fila 8 : getColumna 9 : columna Para todo i entre 1 y alcance -1 10 : getCelda(fila, columna+i) Si vecinaDerecha no es null 12 : explotar 14 : getCelda(fila, columna-i) 15 : vecinalzquierda si vecinalZquierda no es null 16 : explotar 17 : puntaje 18 : getCelda(fila-i, columna) 19 : vecinàArriba si vecinaArriba no es null 20 : explotar 21 : puntaje 22 : getCelda(fila+i, columna) 23 : vecinaAbajo si vecinaAbajo no es null 24 : explotar 25 : puntaję En los siguientes diagramas está el explotar para cada tipo de estado de celda.

Collaboration2::Interaction1::Destruir estado destructible Explotar para una celda con estado desrtuctible. interaction Destruir estado destructible e: Enemigo celda: Celda miEstado: Destructible miNivel: Nivel bomber: Bomberman 1 : destruir «create» 2 : new nuevo: Libre 3 : setEstado(nuevo) 4 : getNivel -----5 : miNivel --> 6 : disminuirCantDestruibles 7 : getEnemigos 8 : listaEnemigos Para cada enemigo e de listaEnemigos 9 : morir 10 : puntaje 11 : getBomberman -----> 12 : bomber Si bomber no es null 13: morir

