

Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram1 interaction SequenceDiagram1 j: Juego bomber: Bomberman miCelda: Celda miNivel: Nivel siguiente: Celda miEstado: Indestructible 1 : mover(dirección) seq dirección [KeyEvent.VK_UP] 2 : avanzar(bomber, dirección) 3 : getCelda(fila-1, columna) 4 : siguiente [KeyEvent.VK_DOWN] 5 : avanzar(bomber, dirección) 6 : getCelda(fila+1, columna) 7 : siguiente [KeyEvent.VK_LEFT] 8 : avanzar(bomber, dirección) 9 : getCelda(fila, columna-1) 10 : siguiente [KeyEvent.VK_RIGHT] 11 : avanzar(bomber, dirección) 12 : getCelda(fila, columna+1) 13 : siguiente Si siguiente no es null 14 : getEstado Al ser un estado Indestructible, 16: avanzar(bomber, dirección, miCelda) el avanzar no realiza ninguna acción