

Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram1 interaction SequenceDiagram1 miCelda: Celda bomber: Bomberman miNivel: Nivel vecinaDerecha: Celda vecinalzquierda: Celda vecinaArriba: Celda vecinaAbajo: Celda «create» 2 : explotar(miCelda, alcance) **bomba: Bomba** 1 : ponerBomba Para todo i entre 1 y alcance -1 3 : getCelda(fila, columna+i) 4 : vecinaDerecha Si vecinaDerecha no es null 5 : explotar 6 : puntaje 7 : getCelda(fila, columna-i) 8 : vecinalzquierda si vecinalZquierda no es null 9 : explotar 10 : puntaje 11 : getCelda(fila-i, columna) 12 : vecinaArriba si vecinaArriba no es null 13 : explotar 14 : puntaje 15 : getCelda(fila+i, columna) 16 : vecinaAbajo si vecinaAbajo no es null 18 : puntaje 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 celda: Celda miEstado: Destructible miNivel: Nivel e: Enemigo bomber: Bomberman 1 : getEstado 2 : miEstado 3 : destruir «create» 5 : new nuevo: Libre 4 : setEstado(nuevo) 6 : disminuirCantDestruibles 7 : getEnemigos 8 : listaEnemigos Para cada enemigo e de listaEnemigos 9 : morir 10 : puntaje 11 : getBomberman> 12 : bomber Si bomber no

13: morir

es null

