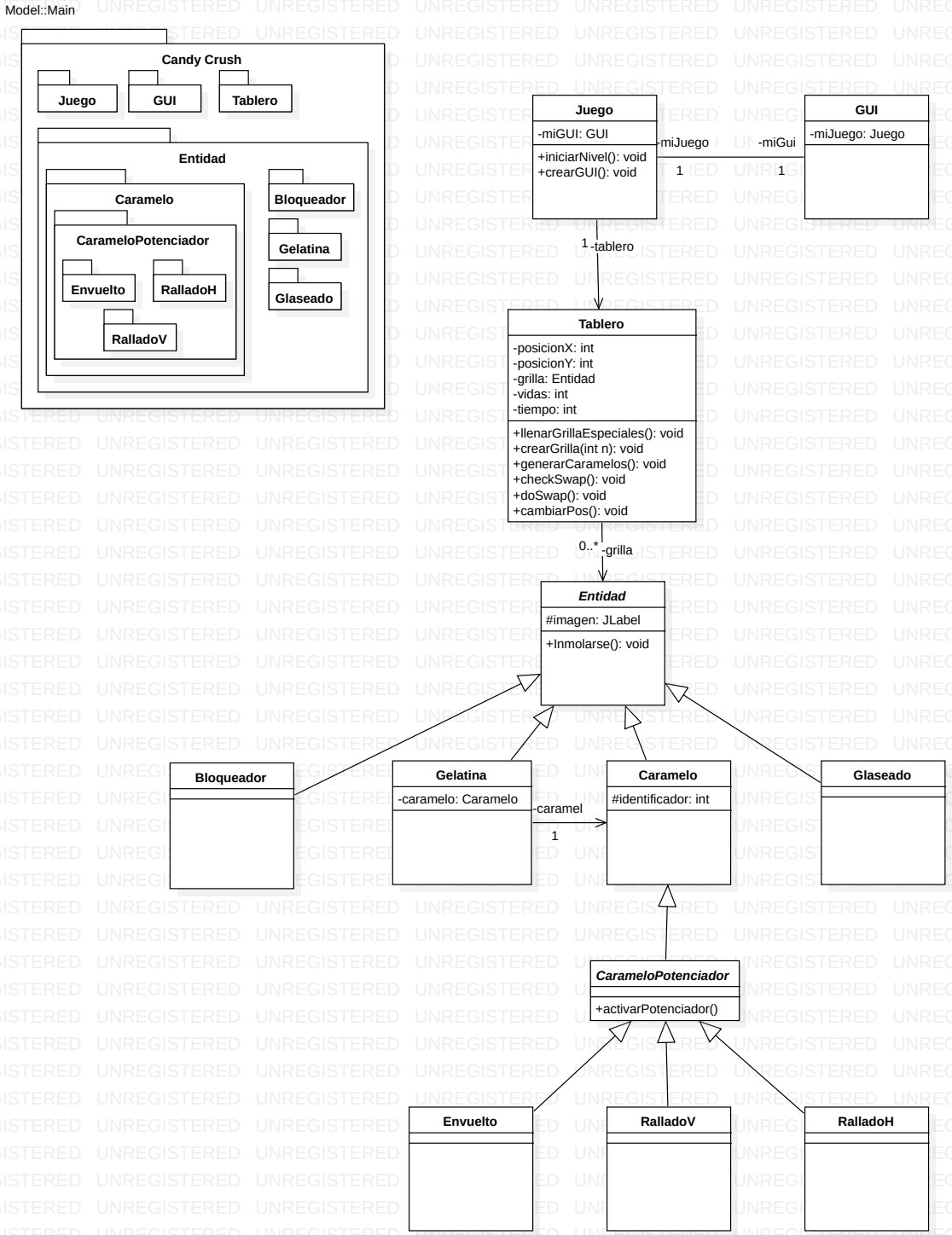
Model::Main
Candy Crush
Juego
GUI
Tablero
Entidad
Caramelo
CarameloPotenciador
Envuelto
RalladoH
RalladoV
Bloqueador
Gelatina
Glaseado
Juego
-miGUI: GUI
+iniciarNivel(): void
+crearGUI(): void
-miJuego
-miGui
1
1
GUI
-miJuego: Juego
1 -tablero
Tablero
-posicionX: int
-posicionY: int
-grilla: Entidad
-vidas: int
-tiempo: int
+llenarGrillaEspeciales(): void
+crearGrilla(int n): void
+generarCaramelos(): void
+checkSwap(): void
+doSwap(): void
+cambiarPos(): void
0..* -grilla
Entidad
#imagen: JLabel
+Inmolarse(): void
Bloqueador
Gelatina
-caramelo: Caramelo
-caramel
1
Caramelo
#identificador: int
Glaseado
CarameloPotenciador
+activarPotenciador()
Envuelto
RalladoV
RalladoH