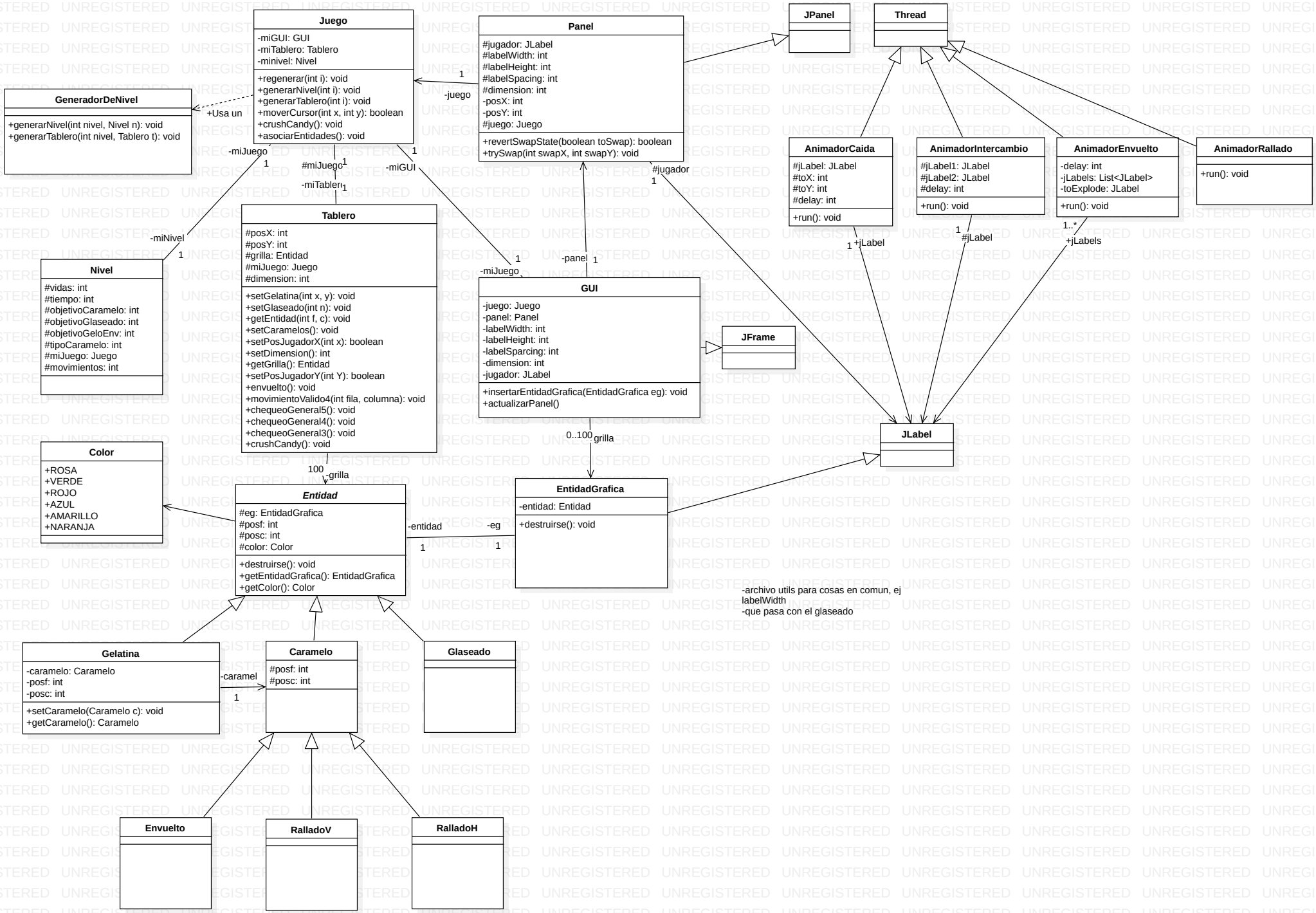
Model::Main


Juego
-miGUI: GUI
-miTablero: Tablero
-minivel: Nivel
+regenerar(int i): void
+generarNivel(int i): void
+generarTablero(int i): void
+moverCursor(int x, int y): boolean
+crushCandy(): void
+asociarEntidades(): void
Panel
#jugador: JLabel
#labelWidth: int
#labelHeight: int
#labelSpacing: int
#dimension: int
-posX: int
-posY: int
#juego: Juego
+revertSwapState(boolean toSwap): boolean
+trySwap(int swapX, int swapY): void
JPanel
Thread
GeneradorDeNivel
+generarNivel(int nivel, Nivel n): void
+generarTablero(int nivel, Tablero t): void
+Usa un
-juego
1
-miJuego
1
#miJuego
1
-miGUI
1
-miTablero
1
#jugador
1
AnimadorCaida
#jLabel: JLabel
#toX: int
#toY: int
#delay: int
+run(): void
AnimadorIntercambio
#jLabel1: JLabel
#jLabel2: JLabel
#delay: int
+run(): void
AnimadorEnvuelto
-delay: int
-jLabels: List<JLabel>
-toExplode: JLabel
+run(): void
AnimadorRallado
+run(): void
1
+jLabel
1
#jLabel
1..*
+jLabels
Tablero
#posX: int
#posY: int
#grilla: Entidad
#miJuego: Juego
#dimension: int
+setGelatina(int x, y): void
+setGlaseado(int n): void
+getEntidad(int f, c): void
+setCaramelos(): void
+setPosJugadorX(int x): boolean
+setDimension(): int
+getGrilla(): Entidad
+setPosJugadorY(int Y): boolean
+envuelto(): void
+movimientoValido4(int fila, columna): void
+chequeoGeneral5(): void
+chequeoGeneral4(): void
+chequeoGeneral3(): void
+crushCandy(): void
-miNivel
1
Nivel
#vidas: int
#tiempo: int
#objetivoCaramelo: int
#objetivoGlaseado: int
#objetivoGeloEnv: int
#tipoCaramelo: int
#miJuego: Juego
#movimientos: int
1
-miJuego
-panel
1
GUI
-juego: Juego
-panel: Panel
-labelWidth: int
-labelHeight: int
-labelSparcing: int
-dimension: int
-jugador: JLabel
+insertarEntidadGrafica(EntidadGrafica eg): void
+actualizarPanel()
JFrame
JLabel
0..100
grilla
Color
+ROSA
+VERDE
+ROJO
+AZUL
+AMARILLO
+NARANJA
100
-grilla
Entidad
#eg: EntidadGrafica
#posf: int
#posc: int
#color: Color
+destruirse(): void
+getEntidadGrafica(): EntidadGrafica
+getColor(): Color
-entidad
1
-eg
1
EntidadGrafica
-entidad: Entidad
+destruirse(): void
-archivo utils para cosas en comun, ej
labelWidth
-que pasa con el glaseado
Gelatina
-caramelo: Caramelo
-posf: int
-posc: int
+setCaramelo(Caramelo c): void
+getCaramelo(): Caramelo
-caramel
1
Caramelo
#posf: int
#posc: int
Glaseado
Envuelto
RalladoV
RalladoH