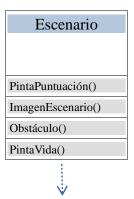
	Escenario
	Puntuación()
	ImagenEscenario()
	Obstaculo()
	Personaje
\rightarrow	
	estableceNombre()
	estableceEdad()
	estableceFechaNacimiento()
	estableceApodo()
	Int vida
	String nombre
	Interfaz PersonajePrincipal
	iliterraz rersonajerrilitipai
	·
	String Nombre
	String Nombre saltar()
	String Nombre
	String Nombre saltar() disparar()
	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento()
	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida
	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento()
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida Interfaz PersonajeSecundario
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida Interfaz PersonajeSecundario PersonajeSecundario()
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida Interfaz PersonajeSecundario PersonajeSecundario() desplazamiento()
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida Interfaz PersonajeSecundario PersonajeSecundario() desplazamiento() Int vida
→	String Nombre saltar() disparar() desplazamiento() Int vida Interfaz PersonajeSecundario PersonajeSecundario() desplazamiento()



La clase escenario es la clase donde se desarrollarán los movimientos de los personajes y eventos del juego .

Escenario integrará objetos y métodos de las interfaces de personaje.



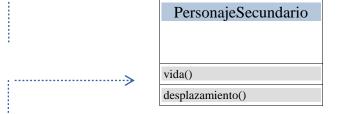
La clase personaje implementa dos interfaces que son PersonajePrincipal y PersonajeSecundario.

Tendrá como atributos : vida , nombre . Como métodos Puntuación e ImagenEscenario y Obstáculo.



PersonajePrincipal estará implementada en personaje y tendrá los siguientes métodos: disparar, desplazamiento, saltar. Atributos :Nombre,vida. PersonajePrincipal Nombre() vida() saltar() disparar() desplazamiento() PersonajeSecundario también estará implentado en Personje con método

desplazamiento y atributo vida.



Obstaculo también estará implementado en Personaje con el método restarVida.

