En el Diagrama de Clase se aprecia que:

1. Bonus y Personaje heredan de la superclase Sprite (incluido en Phaser) para poder hacer uso de sus métodos.
2. Las clases Consumible y Pokebola heredan de Bonus, para utilizar sus métodos (Bonus heredó de Sprite, al igual que Personaje).
3. La clase costanera instancia Personaje, Pokebola y Consumible.