

En el Diagrama de Clase se observa:

Las clases "Bonus" y "Personaje" se encuentran heredando de la superclase "Sprite", una clase que viene dentro de Phaser, a su vez las clases "Fruta" y "Suelo" heredan de la clase "Bonus".

La clase "Costanera" utiliza una instancia de la clase "Personaje", "Fruta" y "Suelo".

Creamos la clase "Bonus" para hacer reutilización de código.