PainelJogo

+ PainelJogo()

x: int # y: int # partescorpo: int +CobraJogo() +setters(): void +getters()

InterfaceJogo

- larguradatela: int
- alturadatela: int
- tamanhounidade: int
- tamanhojogo: int
- delay: int
- x[]: int
- y[]: int
- macascomidas: int
- direction: char
- rodando: boolean
- inicio: boolean
- +InterfaceJogo()
- + telaInicial():void
- + iniciarJogo(): void
- + novaFruta(int):void
- + mover():void
- + paintComponent(Graphics g):void
- + draw(Graphics g):void
- + fimdeJogo(Graphics g):void
- + verificaFruta():void
- + verificaColisao():void
- + actionPerformed(ActionEvent e): void
- + keytyped(KeyEvent):void
- +keyReleased(KeyEvent):void

Player

- Nick: String
- pontuacao: int
- # alteranome: String
- # novonome: String
- # removernome: String
- # linha: String
- # antigocont: String
- # novocont: String
- +Player()
- +setters(): void
- +getters()
- +showMessage():void
- +VisualizarPlayers():void
- +salvarpontuacao():void
- +DeletarPlayers():void
- +AlterarPlayers():void

FrutaJogo

- # x
- # y
- +FrutaJogo()
- +getters(): void
- +setters()

FrutaAmarela