## -coordenadaX:int -coordenadaY:int +Coordenada(y:int, x:int) +getCoordenadaY():int +getCoordenadaX():int +toString():String

Ficha
-tipo:TipoFicha
+Ficha(tipo:TipoFicha) -setTipo(tipo:TipoFicha) +equals(obj:Object) +hashCode():int +toString():String

+toString():String	
J	
Partida	
-jugadores:Jugador[] -tablero:Tablero -turno:int -ganador:Jugador -MINDIMENSION = 3 -dimension:int	
+Partida(n:int) -setDimension(dimension:int) -inicializarJugadores(nombres:String[]) -crearJugadores():String[] -setTurno(iturno:int) -jugar() -cambiarTurno() -esFinJuego():boolean	

Casilla
-ficha:Ficha
+Casilla() +Casilla(ficha:Ficha) +estaVacia():boolean +colocarFicha(ficha:Ficha) +equals(obj:Object) +hashCode() +toString():String

Tablero

-casillas:Casilla[]

+Tablero(dimension:int)
-setDimension(dimension:int)

+leerCoordenada():Coordenada

-esColumnaValida(columna:int):boolean

+colocar(ficha:Ficha, c:Coordenada):boolean

-esCoordenadaValida(c:Coordenada)

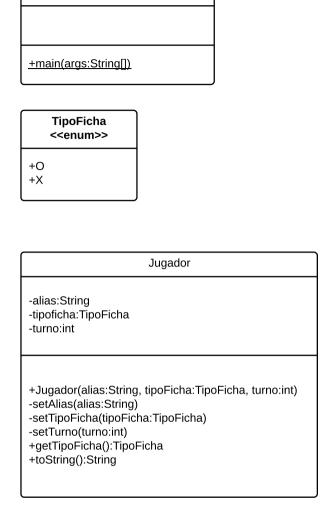
-esFilaValida(fila:int):boolean

-hayRayaHorizontal():boolean -hayRayaVertical():boolean -hayRayaDiagonal():boolean -linea(Casillas[] casillas):boolean +estaCompleto():boolean

-inizializarTablero()

+nEnRaya():boolean

-ocupadas:int



Principal