

Coordenada
-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

Partida
-jugadores:Jugador[] -tablero:Tablero -turno:int -ganador:Jugador <u>-MINDIMENSION = 3</u> -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[] -ocupadas:int
+Tablero(dimension:int) -setDimension(dimension:int) -inicializarTablero() +leerCoordenada():Coordenada -esFilaValida(fila:int):boolean -esColumnaValida(columna:int):boolean -esCoordenadaValida(c:Coordenada) +colocar(ficha:Ficha, c:Coordenada):boolean +nEnRaya():boolean -hayRayaHorizontal():boolean -hayRayaVertical():boolean -hayRayaDiagonal():boolean -linea(Casillas[] casillas):boolean +estaCompleto():boolean

Principal
<u>+main(args:String[])</u>

TipoFicha <<enum>>
+O +X

Jugador
-alias:String -tipoficha:TipoFicha -turno:int
+Jugador(alias:String, tipoFicha:TipoFicha, turno:int) -setAlias(alias:String) -setTipoFicha(tipoFicha:TipoFicha) -setTurno(turno:int) +getTipoFicha():TipoFicha +toString():String