

Interface	
IItem	
<ul style="list-style-type: none"> Definir Operaciones que todos los items deben implementar para poder implementar un item fácilmente implementando esta interface. Los items deben estar obligados a definir cuando son agregables a un Barco de un determinado Tablero. Los items deben ser capaces de evitar ataques. 	

ItemList	
<ul style="list-style-type: none"> Esta clase se encarga de tener una lista de todos los items, para no tener que alterar el resto del código al agregar un nuevo item. Seleccionar un item al azar entre todos los items posibles del tipo IItem. 	<ul style="list-style-type: none"> IItem

SatelliteLock	
<ul style="list-style-type: none"> Implementar el tipo IItem con las características del item Bloqueo Satelital. 	<ul style="list-style-type: none"> IItem Table AbstractAttacker

AntiaircraftMissile	
<ul style="list-style-type: none"> Implementar el tipo IItem con las características del item Misil Antiaéreo. 	<ul style="list-style-type: none"> IItem Table AbstractVessels

Armor	
<ul style="list-style-type: none"> Implementar el tipo Item con las características del item Armadura. 	<ul style="list-style-type: none"> Item Table AbstractVessels

Kong	
<ul style="list-style-type: none"> Implementar el tipo Item con las características del item Kong. 	<ul style="list-style-type: none"> Item Table AbstractVessels

Hackers	
<ul style="list-style-type: none"> Implementar el tipo Item con las características del item Hackers. 	<ul style="list-style-type: none"> Item Table AbstractVessels

Interface	IEvent	
<ul style="list-style-type: none"> Definir Operaciones que todos los eventos deben implementar para poder implementar un evento fácilmente implementando esta interface. Los eventos deben estar obligados a definir su comportamiento durante el evento. 	<ul style="list-style-type: none"> Table 	

EventList

- Esta clase se encarga de tener una lista de todos los eventos, para no tener que alterar el resto del código al agregar un nuevo evento.
- Seleccionar un evento al azar entre todos los eventos posibles del tipo IEvent.

- IEvent

Godzilla

- Implementar el tipo IEvent con el comportamiento del evento Godzilla.

- IEvent

Volcano

- Implementar el tipo IEvent con el comportamiento del evento Volcan.

- IEvent

Hurricane

- Implementar el tipo IEvent con el comportamiento del evento Huracán.

- IEvent

MeteorShower

- Implementar el tipo IEvent con el comportamiento del evento Lluvia de Meteoros.

- IEvent

Abstract	
AbstractVessels	
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los items que tiene la embarcación • Conocer el estado de la embarcación • Inicializar el estado con una vida determinada • Determinar si alguna parte del barco es todavía funcional • Determinar el tamaño del barco • Agregar un item a la lista • Quitar un item de la lista • Recibir un Ataque 	<ul style="list-style-type: none"> • IItem

VesselList	
<ul style="list-style-type: none"> • Esta clase se encarga de tener una lista de todos los barcos, para no tener que alterar el resto del código al agregar un nuevo barco • Devuelve una lista con todos los barcos del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • AbstractVessels

Battleship	
AbstractVessels	
<ul style="list-style-type: none"> • Completar la implementación del barco, con las características del Acorazado • Definir las formas de ataque del Acorazado 	<ul style="list-style-type: none"> • Table

Frigate	
AbstractVessels	
<ul style="list-style-type: none"> • Completar la implementación del barco, con las características de una Fragata • Definir las formas de ataque de la Fragata 	<ul style="list-style-type: none"> • Table

<div> <div>AbstractVessels</div> <div>Puntoon</div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Completar la implementación del barco, con las características de una Puntoon Definir las formas de ataque del Puntoon 	<ul style="list-style-type: none"> Table

<div> <div>AbstractVessels</div> <div>HeavyCruiser</div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Completar la implementación del barco, con las características de un Crucero Pesado Definir las formas de ataque del Crucero Pesado 	<ul style="list-style-type: none"> Table

<div> <div>AbstractVessels</div> <div>LightCruiser</div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Completar la implementación del barco, con las características de un Crucero Ligero Definir las formas de ataque del Crucero Ligero 	<ul style="list-style-type: none"> Table

<div> <div>AbstractVessel</div> <div>Submarine</div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Completar la implementación del barco, con las características de un Submarino Definir las formas de ataque del Submarino 	<ul style="list-style-type: none"> Table

<div> <div>Abstract</div> <div>AbstractAttacker</div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> Conocer la posición del tablero para un ataque Conocer la posición relativa de ataque a un barco 	

MissileAttack

AbstractAttacker

LoadAttack

AbstractAttacker

MeteorAttack

AbstractAttacker

LavaAttack

AbstractAttacker

GodzillaAttack

AbstractAttacker

HurricaneAttack

AbstractAttacker

Interface

IPrinter

- Definir Operaciones que todos los modos de impresión deben implementar.

ConsolePrinter

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Implementar la interface IPrinter para imprimir por consola | <ul style="list-style-type: none">• IPrinter |
|---|--|

ClientPrinter

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Implementar la interface IPrinter para imprimir por cliente, ya sea WhatsApp, Telegram, etc | <ul style="list-style-type: none">• IPrinter |
|---|--|

Interface

IReader

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Definir Operaciones que todos los modos de lectura deben implementar. | |
|---|--|

ConsoleReader

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Implementar la interface IReader para obtener datos por consola | <ul style="list-style-type: none">• IReader |
|---|---|

ClientReader

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Implementar la interface IReader para obtener datos por cliente, ya sea WhatsApp, Telegram, etc | <ul style="list-style-type: none">• IReader |
|---|---|

Table

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Conocer las dimensiones del tablero• Conocer las posiciones de los barcos y los barcos en si mismos• Determinar si el tablero tiene un barco en una posición• Determinar si el tablero esta completamente vacío• Colocar un barco en una posición dada• Determinar si en una posición corresponde realizar un ataque a un barco• Remover un barco por completo• Convertir el tablero a una versión que permita la impresión | <ul style="list-style-type: none">• AbstractVessels• AbstractAttack |
|--|--|

AppLogic

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Mostrar mensaje de bienvenida• Mostrar un menú, obtener y ejecutar las decisiones del usuario• Mostrar Scores• Mostrar mensaje de despedida | <ul style="list-style-type: none">• IPrinter• IReader |
|--|--|

GameLogic

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Conocer los tableros• Conocer y manejar las alianzas (Aprobarlas y Revocarlas)• Esperar a la llegada de los jugadores• Permitir al usuario colocar los barcos en posiciones correctas• Distribuir los items• Permitir a los jugadores atacarse entre si• Ejecutar de forma aleatoria eventos | <ul style="list-style-type: none">• Table• ItemList• EventList• IEvent• IPrinter• IReader |
|--|--|