

Diagrama de Clase

A continuación presentamos los Diagramas de clases utilizado durante el desarrollo del proyecto.

Control del Juego

- equipoJugador: Personaje[]
- objetosJugador: Obejtos[]
- tablero_1: String[][]
- predeterminado: Tablero
- vida: int
- movilidad: int
- fila: int
- columna: int
- porcentaje = double

- empezar(): void
- irALaTienda_1(): void
- irALaTienda_2(): void
- irALaTienda_3(): void
- generarTablero(): void
- verInventario(): void
- organizarEquipo: void
- seleccionarTablero(): void
- imprimirError(): void

Jugador

- nombre: String
- oro: int
- equipoJugador: Personaje[]
- objetosJugador: Objeto[]

- guardarNombre(): void
- mandarNombre(): String
- guardarOro(): void
- mandarOro(): int
- guardarEquipoJugador(): void
- mandarEquipoJugador(): Personaje[]
- guardarObjetosJugador(): void
- mandarObjetosJugador(): Objeto[]

Arbol

- fila: int
- columna: int
- generacionDelArbol: double
- generacionDelAgua: double
- generacionDeLaLava: double
- filasDelTablero: int
- columnasDelTablero: int

- generarTablero(): void
- getNombreDelTablero(): String
- getX(): int
- getY(): int
- getTablero(): String[]

Tablero

- tablero: String[][]
- nombreDelTablero: String
- generacionDelArbol: double
- generacionDelAgua: double
- generacionDeLaLava: double
- filasDelTablero: int
- columnasDelTablero: int
- generarTablero(): void
- getNombreDelTablero(): String
- getX(): int
- getY(): int
- getTablero(): String[]

Tienda

- copias: int
- comprarObjetos(): int
- comprarPersonajes(): int
- comprarMejoras(): int[]
- verificarOro(): boolean
- agregarAlInventario(): boolean
- agregarAlEquipo(): boolean

Batalla

- indiceJugadorEnJuego: int
- fila: int
- columna: int
- nivel: int
- ganador: int
- tablero: Tablero
- jugador: Personaje[]
- enemigos: Personajes[]
- arboles: Arbol[]
- objetos: Objetos[]
- casillaActual: String
- casillaAnterior: String
- salirDelJuego: boolean
- notificarPerdidaDePersonaje: boolean
- iniciarJuego(): void
- preguntarUtilizaciónDeObjetos(): void
- preguntarCambioDePersonaje(): void
- seleccionarJugador(): void
- seleccionarEnemigos(): void
- colocarParticipantes(): void
- verificarMovimientoJugador(): boolean
- imprimirError(): void
- mandarOro(): int



