

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
 - imprimirTablero(): void
 - imprimirError(): void
 - mandarOro(): int





