## Diagrama UML del Proyecto de Adivina Animales II Ciclo-2018 - Estructura de datos

## MundoAnimales

-root: NODOPTR-actual: NODOPTR-anterior: NODOPTR-terminoJuego: bool

-moverCaracteristicaArriba(NODOPTR, NODOPTR, unsigned int): bool

-moverCaracteristicaAbajo(NODOPTR, NODOPTR, unsigned int): bool

+MundoAnimales()

+~MundoAnimales()

+leerArchivo(): void

+armarArbolArhivo(NODOPTR, std::ifstream&, std::string&, bool): void

+guardarArchivo(): void

+guardarArchivo(std::ofstream&, NODOPTR, int): void

+valoresPorDefecto(): void

+insertarNuevo(std::string, std::string): bool

+reiniciar(): void

+moverCaracteristica(unsigned int, unsigned int, bool): bool

+existePalabra(std::string,NODOPTR): bool

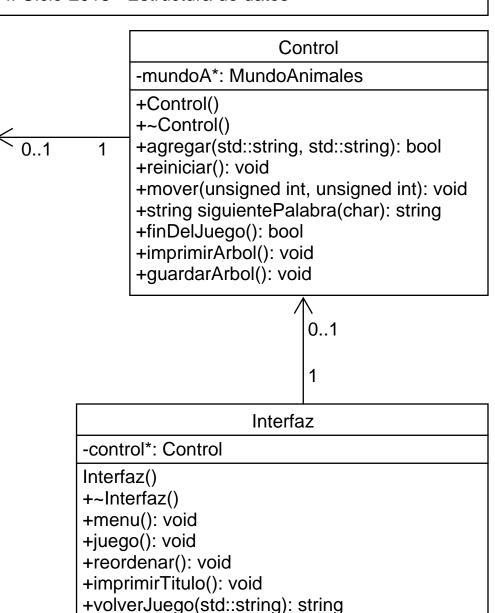
+existePalabra(std::string): bool

+finDelJuego(): bool +adivinar(char): string

+crearNodo(std::string): NODOPTR

+obtenerCaracteristicaGeneral(unsigned int): NODOPTR

+imprimirArbol(): void



+respuestaAceptada(std::string, std::string): bool

+adivinar(): bool

+resultado(bool): void