

Entidad
+Mi_Posicion: Posicion
+Mover_Derecha(float x)
+Mover_Izquierda(float x)
+Mover_Arriba(float y)
+Mover_Abajo(float y)

Mario
#Invencible: boolean
#Mi_Estado: Estado_Mario
+Recibir_Daño()
+Recibir_Champinon_Verde()
+Set_Estado(Estado_Mario e)
+Caer_Vacio()
+Saltar()
+Lanzar_Bola_De_Fuego()

Estado_Mario
+Recoger_Super_Hongo()
+Recoger_Flor()
+Recoger_Estrella()
+Lanzar_BF()
+Cambiar_Estado()

Mario_Normal
+Cambiar_Estado()
+Recoger_Super_Hongo()
+Recoger_Flor()
+Recoger_Estrella()
+Lanzar_BF()

Super_Mario
+Recoger_Super_Hongo()
+Recoger_Flor()
+Recoger_Estrella()
+Lanzar_BF()
+Cambiar_Estado()

Mario_De_Fuego
+Recoger_Super_Hongo()
+Recoger_Flor()
+Recoger_Estrella()
+Lanzar_BF()
+Cambiar_Estado()

Juego
#Vidas
#Jugador: Mario
#Puntuacion: int
#Niveles: Parcel_Nivel
#Contador_Monedas: int
+Aumentar_Vidas()
+Disminuir_Vidas()
+Pausar_Juego()
+Reanudar()
+Aumentar_Puntuacion()
+Disminuir_Puntuacion()
+Terminar_Juego()
+Iniciar_Juego()
+Avanzar_Nivel()
+Aumentar_Monedas()

Parcel_Nivel
#Nombre_Nivel: string
#Enemigos: Enemigo
#Power_Ups: Power_Up
#Plataformas: Plataforma
#Monedas: Moneda
+Iniciar_Nivel()
+Completar_Nivel()
+Agregar_Enemigo()
+Eliminar_Enemigo()
+Reiniciar_Nivel()

Posicion
#Coordenada_X: float
#Coordenada_Y: float
+Set_X(float x)
+Set_Y(float y)

Sonido

Grafica

Ranking

Entrada
#Nombre_Jugador: string
#Puntaje: int

Enemigo
+Atacar(Mario m)
+Morir()

Koopa_Troopa
#Mi_Estado: Estado_Tortuga
+Recibir_Daño()

Piranha_Plant

Lakitu
+Lanzar(Spiny s)

Buzzy_Beetle

Spiny
+Atacar(Mario m)

Goomba

Estado_Koopa
+Cambiar_Estado()

No_Escondida
+Cambiar_Estado()

Escondida
+Cambiar_Estado()

Power_Up
#Mi_puntaje: int
+Afectar(Mario m)
+Moverse()

Champinon_Verde
+Aumentar_Vidas()
+Afectar(Mario m)

Moneda
+Desaparecer()

Flor_De_Fuego
+Afectar(Mario m)

Super_Champinon
+Afectar(Mario m)

Estrella
+Afectar(Mario m)

Plataforma

Vacio
+Afectar(Mario m)

Ladrillo_Solido
+Ser_Destruido()
+Ser_Golpeado()

Bloque_De_Pregunta
#Mi_Power_Up: Power_Up
+Ser_Golpeado()

Bloque_Solido

Tubería
+Mi_Planta: Piranha_Plant[0..1]
+Asomar_Planta()
+Esconder_Planta()

Bola_De_Fuego
+Ser_Disparada()

Bandera