Diagrama de Clases: Space Invaders

Clase Escena

Variables

Image fondo:

Nave vaisseau;

Image scoreImage;

Image timeImage;

int score:

Timer timer:

int tiempoRestante;

boolean gameOver;

Constructor

Escena;

Métodos

guardarPuntaje(); paintComponent();

keyPressed();

Clase Puntuaciones

Variables

<String> listModel;

<String> puntuacionesL;

Constructor

PuntuacionesFrame();

Métodos

lmain();

cargarPuntuaciones();
Puntuacion();

Clase Main

Variables

Escena: scene;

boolean: jeu;

Clip: clip; Constructor

Main():

Métodos

main();

Demarrerjeu();

Clase Constantes

Variables

int LARGO VENTANA;

int ALTURA VENTANA;

int MARGEN;

int LARGO NAVE;

int ALTURA NAVE;

int X POS INI NAVE;

int Y POS INI NAVE;

int LIMITE_SUPERI_NAVE;

int LIMITE_INERIOR_NAVE;

int ESPACIO_FILAS_ALIEN;

int X_POS_INI_ALIEN;

int Y_POS_INI_ALIEN;

int ESPACIO_UNAS_ALIEN;

int DX_ALIEN;

int DY_ALIEN;

int VELOCIDAD_ALIEN;

int NUMERO_ALIENS;

int LARGO PROYEL NAV;

int ALTURA_YECTIL_NAVE;

int DY_PROYECTIL_NAVE;

int LARGO_PECTIL_ALIEN;

int ALTURA_PECTIL_ALIEN;
int DY PROYECTIL ALIEN;

int LARGO_TIEMPO;

int ALTURA_TIEMPO ;
int LARGO EXTRA;

int ALTURA EXTRA:

int LARGO_DTIEMPO;

Clase **GrupoAliens**

Variables

int tabAlien[][];

int tabAlienMuerto[];
boolean vaAbaio. pos1:

byte velocidad;

boolean vaAbajo, pos1;

int nombreAliens;

int compteursonAlien;

Constructor

GrupoAliens();

Métodos

Getters

Setters

iniciaTablaAliens();

dessinAliens();

toucheHaut(); toucheBas():

alienbucledesplaza():

deplacementAliens();

tirVaisseauToucheAlien();

elimineAlienMort();

choixAlienQuiTire();

joueSonAlien();

getNombreAliens(); positionAlienLePlusGauche();

Clase Abstracta Entidad

Clase Alien

Alien(int xPos, int yPos,

String StrImg1, String

Variables

int: largo, altura;

Variables

Strlma2):

Métodos

EligeImagen();

Constructor

int: xPos, yPos;

int: dx, dy; boolean vivo:

Constructor

Métodos

Getters

Setters

Clase **ProyectilNave**

Variables

boolean vaisseauTire;

Constructor

ProyectilNave(int xPos, int vPos,

String StrImg1);

Métodos

isVaisseauTire();

setVaisseauTire();

deplacementTirVaisseau();

dessinTirVaisseau();

tueAlien();

detruitSoucoupe();

detruitSoucoupe1();
detruitSoucoupe2();

detruitSoucoupe3();

Clase Nave

Variables

Audio sons;

int compteur;

Constructor

Nave();

Métodos

deplacementVaisseau(); dessinVaisseau(); destructionVaisseau(); getCentreVaisseauX():

Clase **Item**

Variables

Audio sons;

int compeur;

Constructor Item1 (int xPos, int yPos,

String StrImg1, String StrImg2);

Métodos

deplacementSoucoupe();
dessinSoucoupe();
destructionSoucoupe();