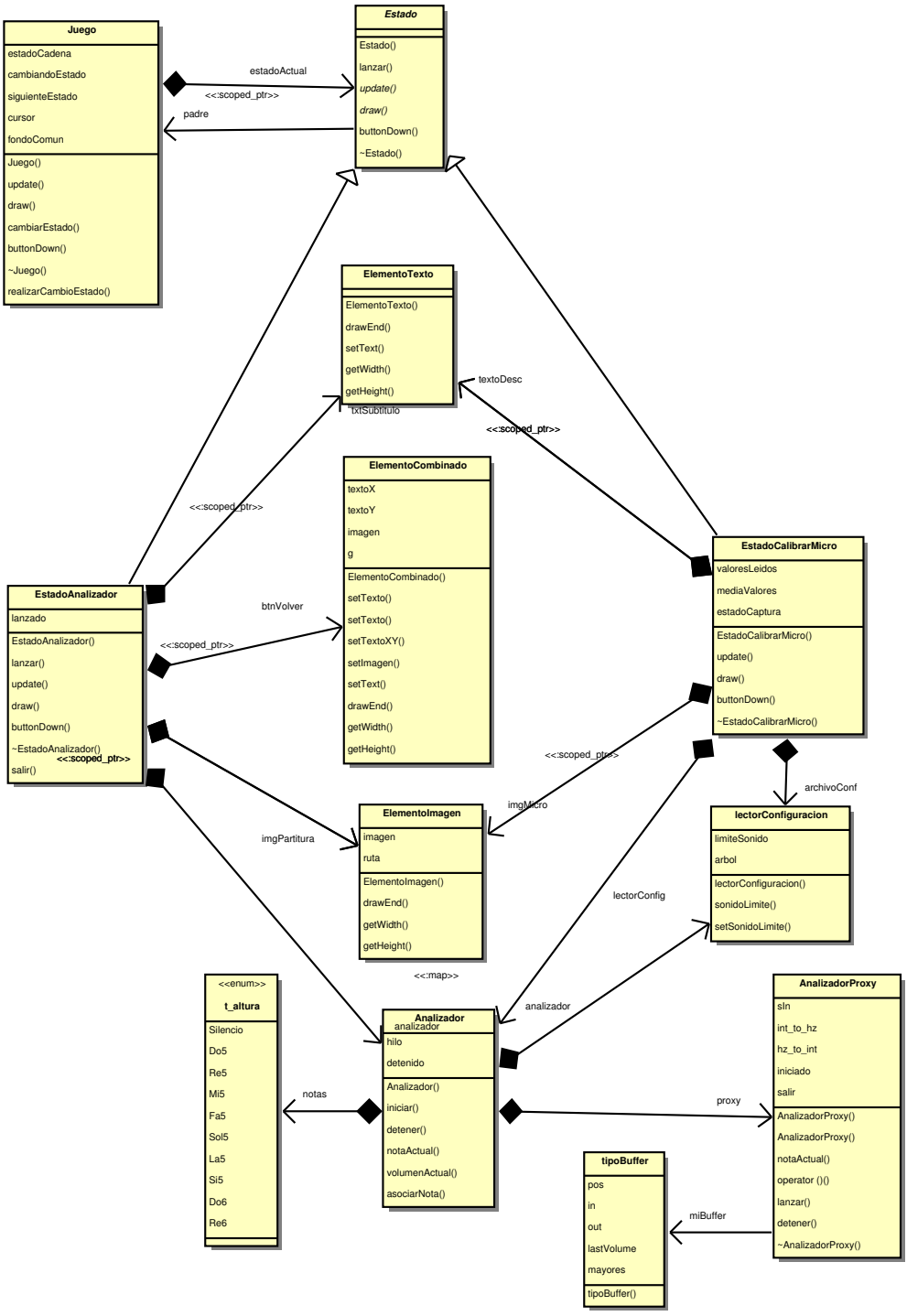
Juego
estadoCadena
cambiandoEstado
siguienteEstado
cursor
fondoComun
Juego()
update()
draw()
cambiarEstado()
buttonDown()
~Juego()
realizarCambioEstado()
Estado
Estado()
lanzar()
update()
draw()
buttonDown()
~Estado()
estadoActual
<<:scoped_ptr>>
padre
ElementoTexto
ElementoTexto()
drawEnd()
setText()
getWidth()
getHeight()
textoDesc
txtSubtitulo
<<:scoped_ptr>>
ElementoCombinado
textoX
textoY
imagen
g
ElementoCombinado()
setTexto()
setTexto()
setTextoXY()
setImagen()
setText()
drawEnd()
getWidth()
getHeight()
<<:scoped_ptr>>
EstadoCalibrarMicro
valoresLeidos
mediaValores
estadoCaptura
EstadoCalibrarMicro()
update()
draw()
buttonDown()
~EstadoCalibrarMicro()
EstadoAnalizador
lanzado
EstadoAnalizador()
lanzar()
update()
draw()
buttonDown()
~EstadoAnalizador()
<<:scoped_ptr>>
salir()
btnVolver
<<:scoped_ptr>>
<<:scoped_ptr>>
archivoConf
imgMicro
ElementoImagen
imagen
ruta
ElementoImagen()
drawEnd()
getWidth()
getHeight()
imgPartitura
lectorConfiguracion
limiteSonido
arbol
lectorConfiguracion()
sonidoLimite()
setSonidoLimite()
lectorConfig
<<:map>>
analizador
<<enum>>
t_altura
Silencio
Do5
Re5
Mi5
Fa5
Sol5
La5
Si5
Do6
Re6
Analizador
analizador
hilo
detenido
Analizador()
iniciar()
detener()
notaActual()
volumenActual()
asociarNota()
notas
proxy
AnalizadorProxy
sIn
int_to_hz
hz_to_int
iniciado
salir
AnalizadorProxy()
AnalizadorProxy()
notaActual()
operator ()()
lanzar()
detener()
~AnalizadorProxy()
tipoBuffer
pos
in
out
lastVolume
mayores
tipoBuffer()
miBuffer