

Class1
-color: string -posicion: entero -nombre: string
+Ficha() +avanzar(): void

Class2
-caras: entero
+Dado() +lanzar(): int

Class3
-nombreJuego: string -dado: Dado -espacios: int -jugadores: Collection<Ficha> -cantJugadores: int
+Tablero() +Turno(): bool +juego(): void