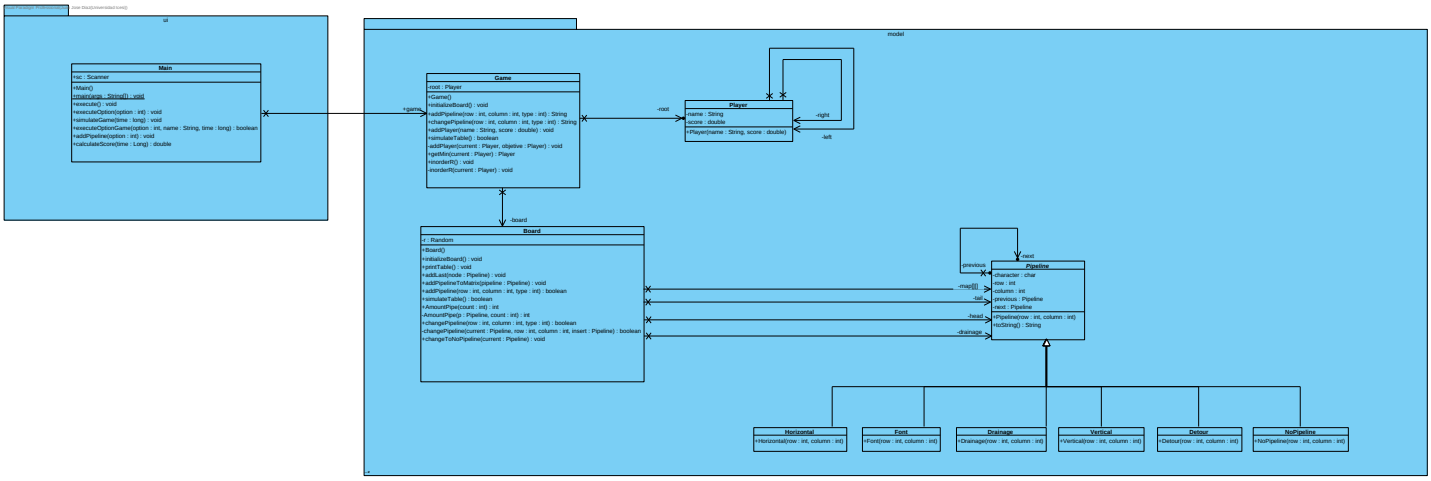
ui
Main
+sc : Scanner
+Main()
+main(args : String[]) : void
+execute() : void
+executeOption(option : int) : void
+simulateGame(time : long) : void
+executeOptionGame(option : int, name : String, time : long) : boolean
+addPipeline(option : int) : void
+calculateScore(time : Long) : double
+game
model
Game
-root : Player
+Game()
+initializeBoard() : void
+addPipeline(row : int, column : int, type : int) : String
+changePipeline(row : int, column : int, type : int) : String
+addPlayer(name : String, score : double) : void
+simulateTable() : boolean
-addPlayer(current : Player, objetive : Player) : void
+getMin(current : Player) : Player
+inorderR() : void
-inorderR(current : Player) : void
-root
Player
-name : String
-score : double
+Player(name : String, score : double)
-right
-left
-board
Board
-r : Random
+Board()
+initializeBoard() : void
+printTable() : void
+addLast(node : Pipeline) : void
+addPipelineToMatrix(pipeline : Pipeline) : void
+addPipeline(row : int, column : int, type : int) : boolean
+simulateTable() : boolean
+AmountPipe(count : int) : int
-AmountPipe(p : Pipeline, count : int) : int
+changePipeline(row : int, column : int, type : int) : boolean
+changePipeline(current : Pipeline, row : int, column : int, insert : Pipeline) : boolean
+changeToNoPipeline(current : Pipeline) : void
-previous
-next
Pipeline
-character : char
-row : int
-column : int
-previous : Pipeline
-next : Pipeline
+Pipeline(row : int, column : int)
+toString() : String
-map[][]
-tail
-head
-drainage
Horizontal
+Horizontal(row : int, column : int)
Font
+Font(row : int, column : int)
Drainage
+Drainage(row : int, column : int)
Vertical
+Vertical(row : int, column : int)
Detour
+Detour(row : int, column : int)
NoPipeline
+NoPipeline(row : int, column : int)