

| Obtaculo | |
|---|--------------------|
| Mueve Y muestra en pantalla los obstaculos del juego | CargarImag en() |

| CargarImagen | |
|---|--|
| controla el error al obtener la imagen | |

| Personaje | |
|---|--------------------|
| Tiene los metodos para controlar el personaje y mostrarlo en pantalla | CargarImag en() |

| Fondo | |
|---|------------------------------|
| Imprime y mueve el fondo del juego | CargarImagen (nube()) |

| Reproductor | |
|--|--|
| A partir de las rutas, obtiene los archivos de audio, los reproduce y para | |

| Juego | |
|---|--|
| Llama e instancia todas las clases que componen al juego | obstaculo() CargarImagen (Fondo() Reproductor Nube() Personaje()) |

| Nube | |
|-------------------|--------------------|
| mueve el fondo | CargarImag en() |

| Principal | |
|---------------------|---------|
| contiene el main | juego() |