En el diagrama se observa:

1. Las clases “Bonus” y “Personaje”, está heredando de “Sprite” que viene incluido en Phaser, esto es para utilizar los métodos incluidos en dicha clase;
2. Las clases “Fruta” y “Piedra” heredan de Bonus, para utilizar sus métodos, heredados anteriormente de Sprite.
3. La clase Costanera utiliza una instancia Personaje, Fruta y Piedra.