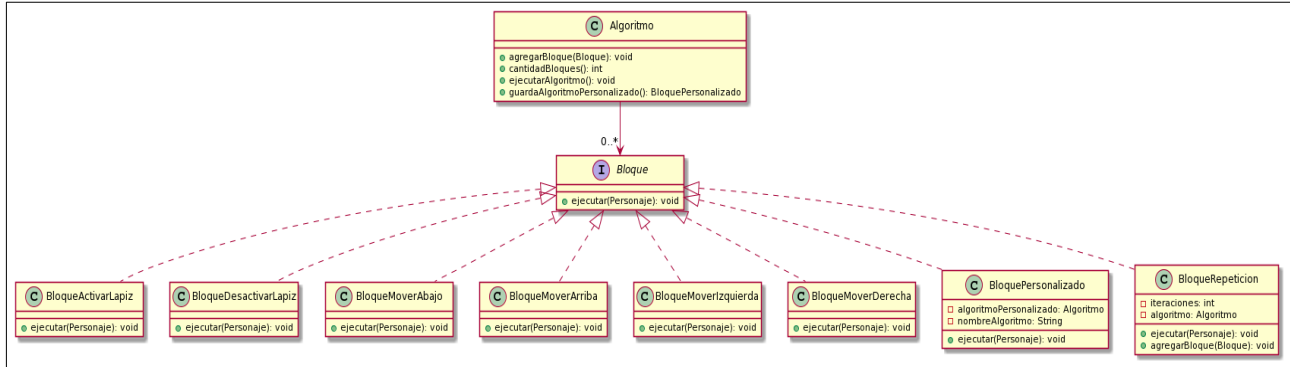


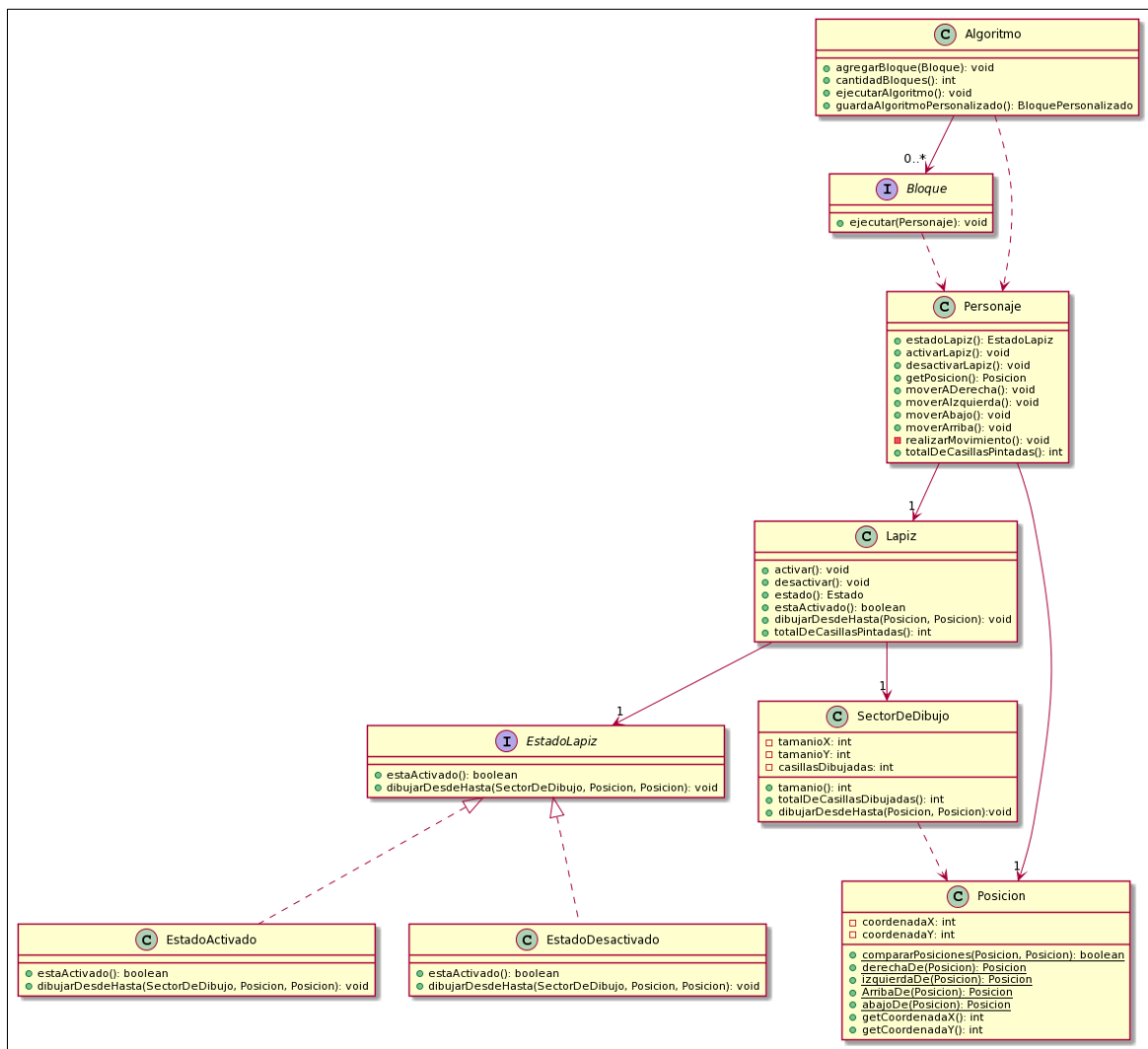
DIAGRAMAS DE ENTREGA 2

Diagramas de clase:

1) Bloques y Algoritmo:

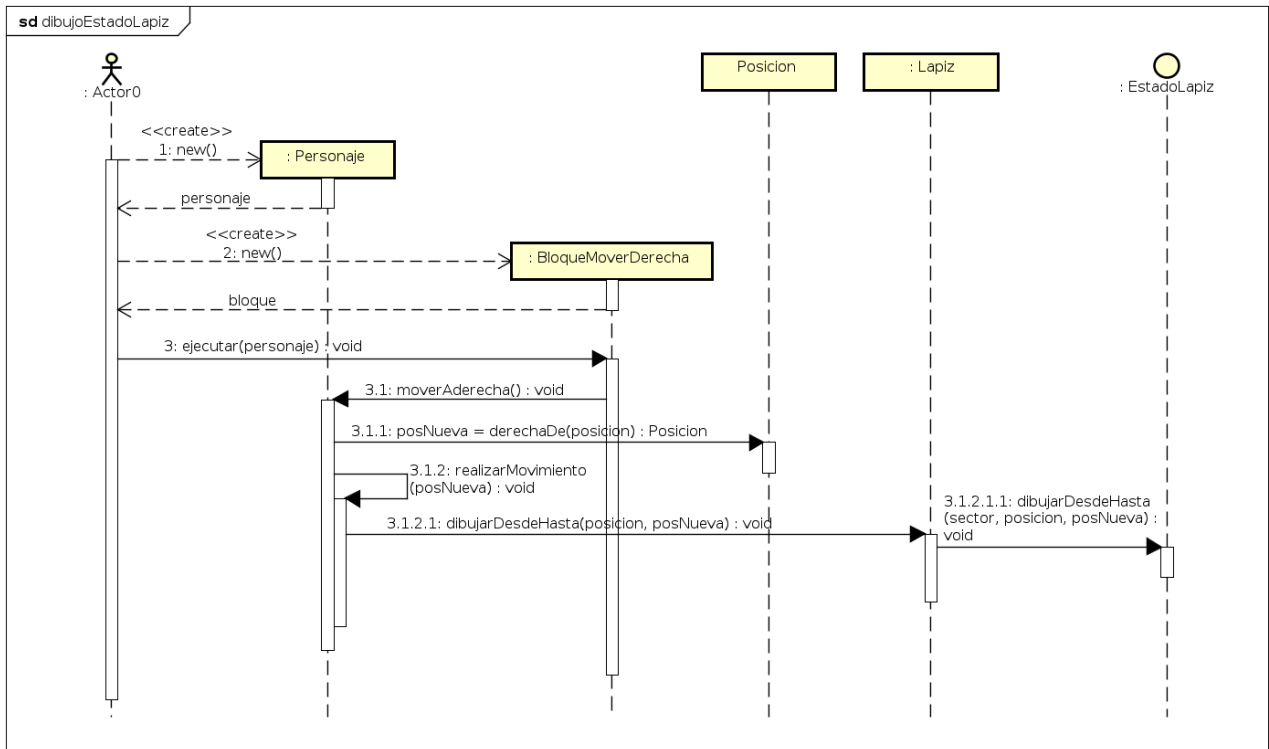


2) Algoritmo, Personaje y sus dependencias:

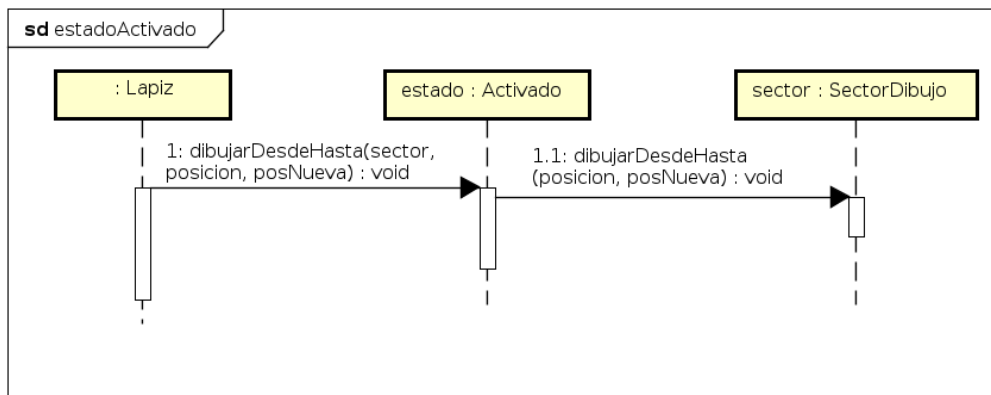


Diagramas de Secuencia:

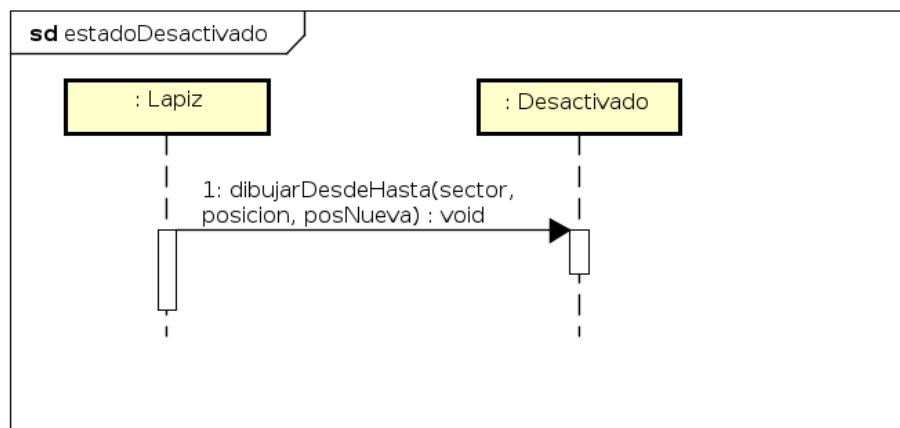
1) Mover al personaje con el lápiz activado y desactivado:



- Caso activado:

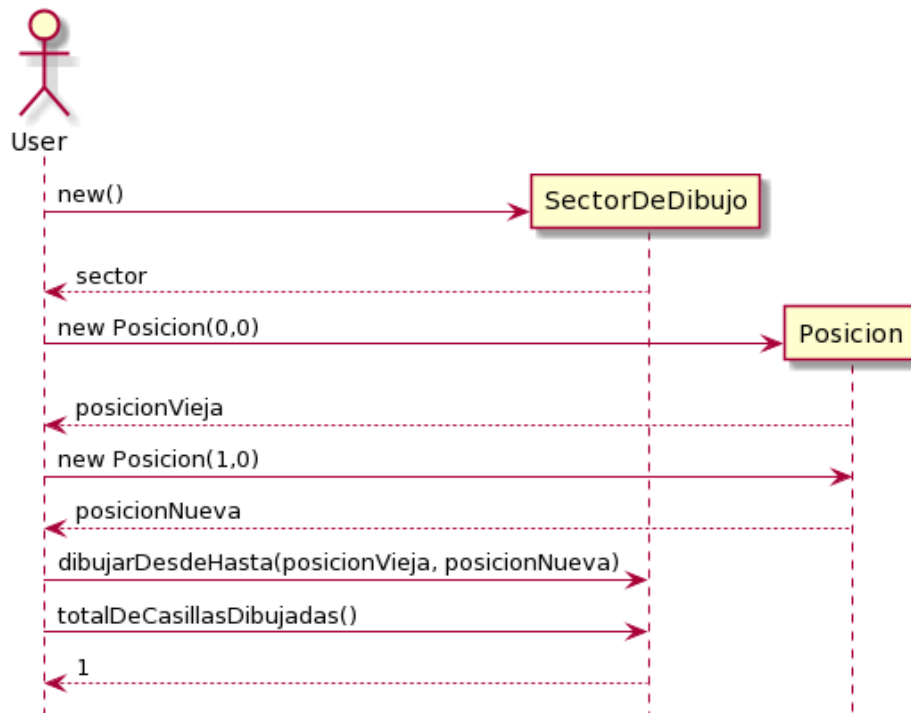


- Caso desactivado:



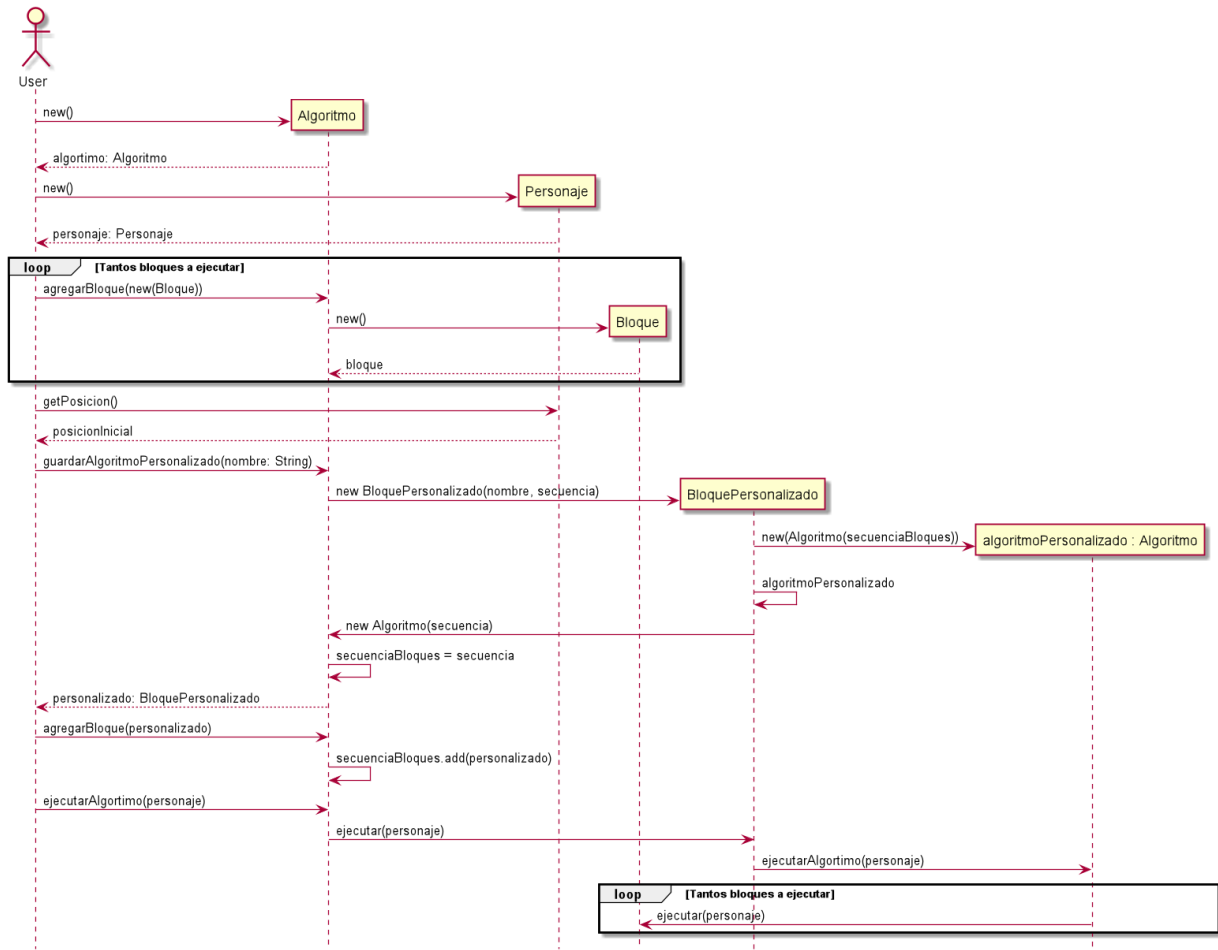
2)

Test: totalDeCasillasPintadasCoincideConDespuesDeHaberDibujadoUnaVez



3)

Guardar Algoritmo Personalizado



4)

