Posibles Objetos:

* Controlador (sistema): maneja inicio y fin del juego, nuevo nivel, resta vidas, permite pausar, controla nivel y velocidad
  + -nivel: String
  + -partida: Partida
  + -ranking: Ranking
    - +moverBarra(int sentido): void
    - +detectarC
* Posición: x e y, set y get de x e y
* Tamaño: idem posicion
* Bola:
* Barra:

-atributos- variables-

Public static int anchoBarra : … (Tamaño de la barra)

Public static int alturaBarra: …. (Tamaño de la barra)

//Coordenadas de la barra

Private int barraX;

Private int barraY;

//Metodos getters and setters

* Ladrillo:
* Puntuacion / ranking
* Movimiento bola
* Movimiento de jugador

Sistema juego

-anchoPantalla: int

-alturaPantalla: int

-bordeInferior: int

-vidasRestantes: int

-puntos: int

-velocidadBola: int

-nivel: int

-vidaExtra: boolean

-judador: jugador

-listaDeLadrillos: ArrayList<Ladrillos>

+getVidasRestantes()

+getPuntos(): int

+setPuntos()

+nuevaVida(): void

+quitarVida(): void

+pasarNivel(): void

+getPasaarNivel(): boolean

+getVelocidadBola()

+SetVelocidadBola()

+calcularPuntos(): void

+sumarPuntos(): int

+generarLadrillos(): ArrayList<Ladrillos>

+getPartidaPerdida(): boolean