

## 1. Diagramas de clase

### 1.1. Juego, DatoJuego y otras relaciones

La clase principal por la que se interactúa con el modelo es la clase Juego, que lee mediante DatosJuego, y genera misiones y policías:

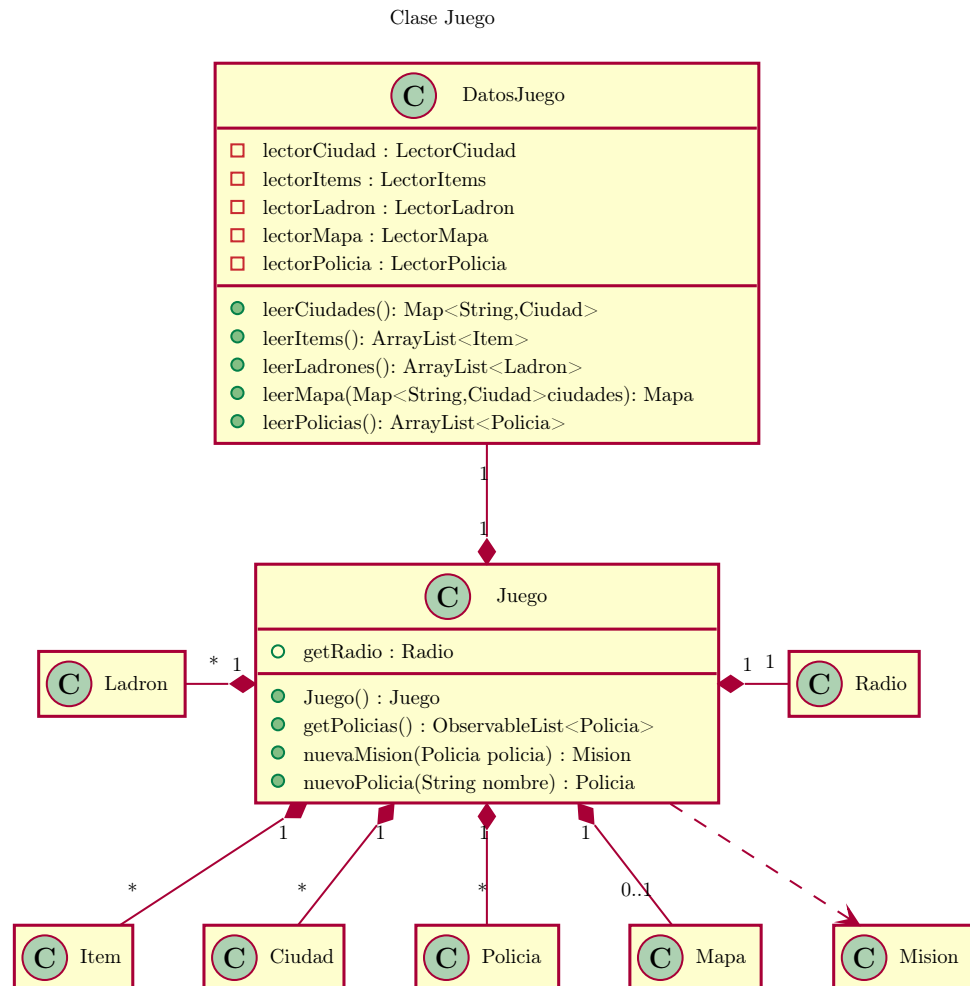


Figura 1: Diagrama de clase Juego.

### 1.2. Mision

El siguiente diagrama muestra la relación de Misión con otras clases del modelo (además de Juego, que no se incluye). Tampoco se incluyen algunos constructores que sólo se usan en cascada entre los indicados <sup>1</sup> Esta clase principalmente construye la misión, y luego delega la mayoría del comportamiento a sus componentes.

<sup>1</sup>Esto responde a un detalle de implementación en Java, que no permite variables en el constructor antes de la llamada a otro constructor. En otros lenguajes no sería necesario.

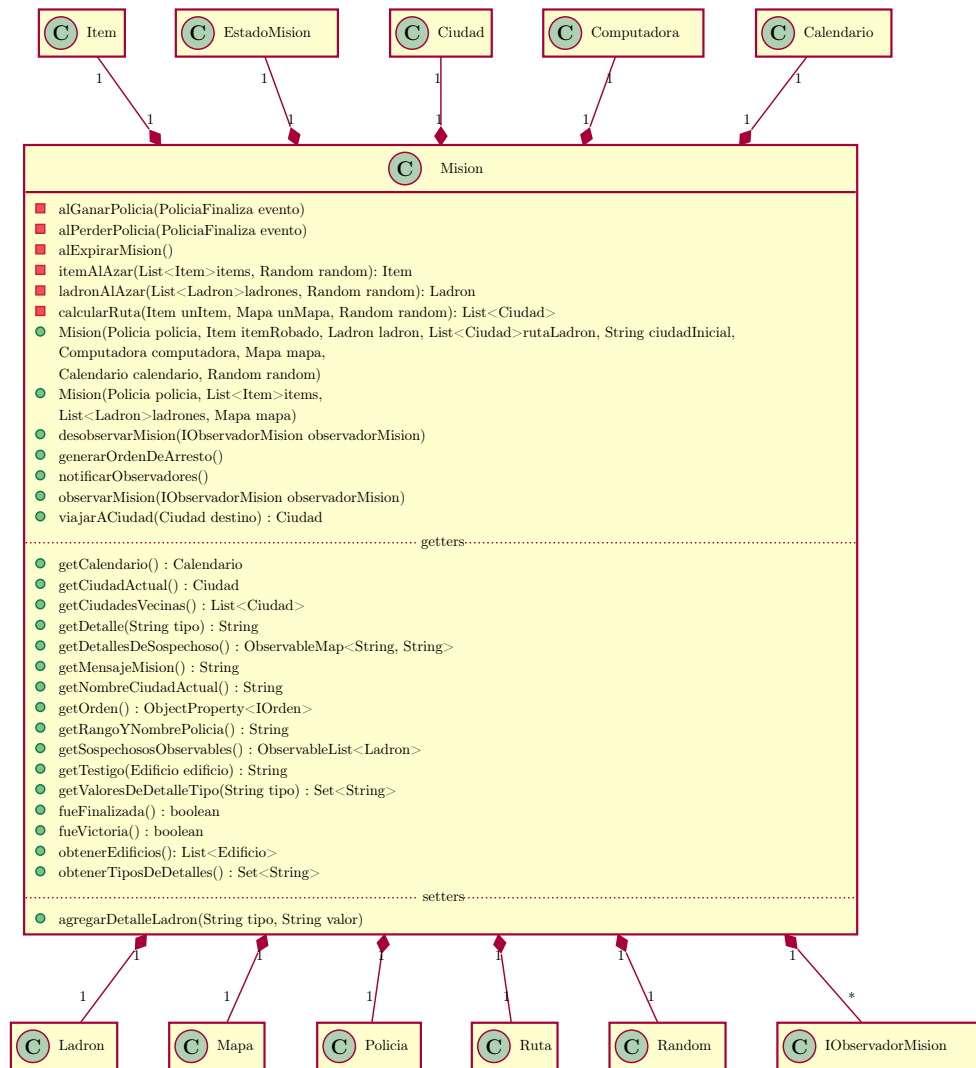


Figura 2: Diagrama de clase Mision.

### 1.3. Policia

La clase policia implementa la variante "listener y oyente" del patrón Observer, y delega gran parte de su comportamiento a RangoPolicia, IOorden, y EstadoCuchillada.



Figura 3: Diagrama de clase Policia.

En los siguientes diagramas podemos ver a RangoPolicia, las clases con las que interactúa y sus firmas. Los cuatro comportamientos hacen uso de una extensión de NivelPista para filtrar las pistas correspondientes al nivel acorde al rango.

## 1.3.1. RangoPolicia IComportamientoRango y sus clases concretas

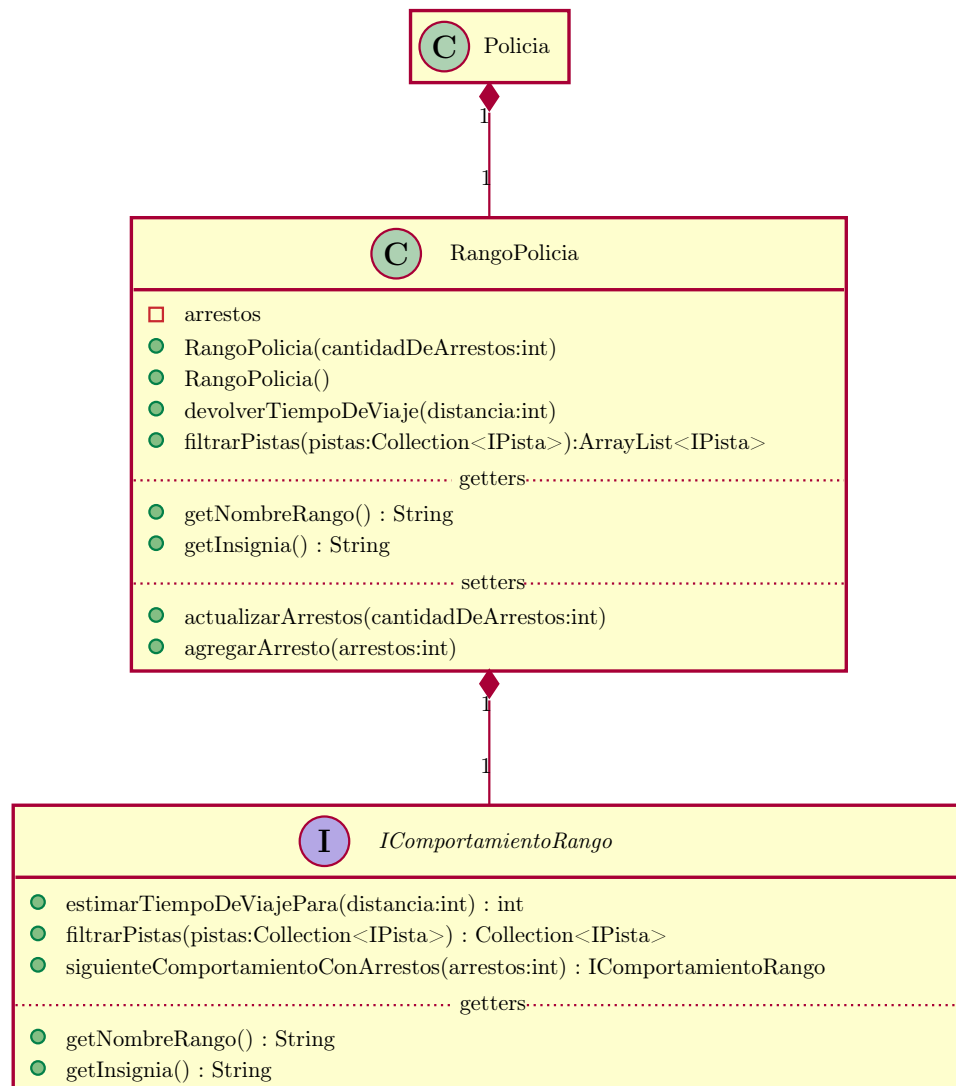
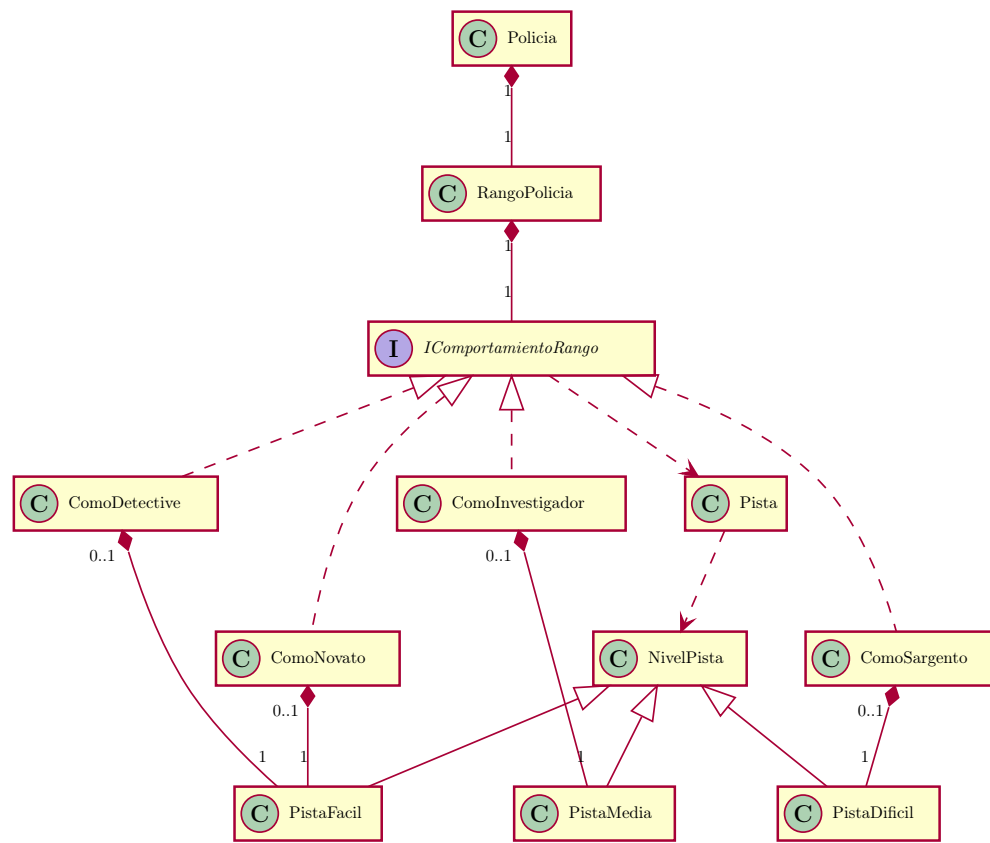


Figura 4: Diagrama de clases de RangoPolicia e IComportamientoRango, con sus firmas

Figura 5: Diagrama de clases concretas de *IComportamientoRango*, y su relación con otras clases

#### 1.4. Ciudad y Edificio

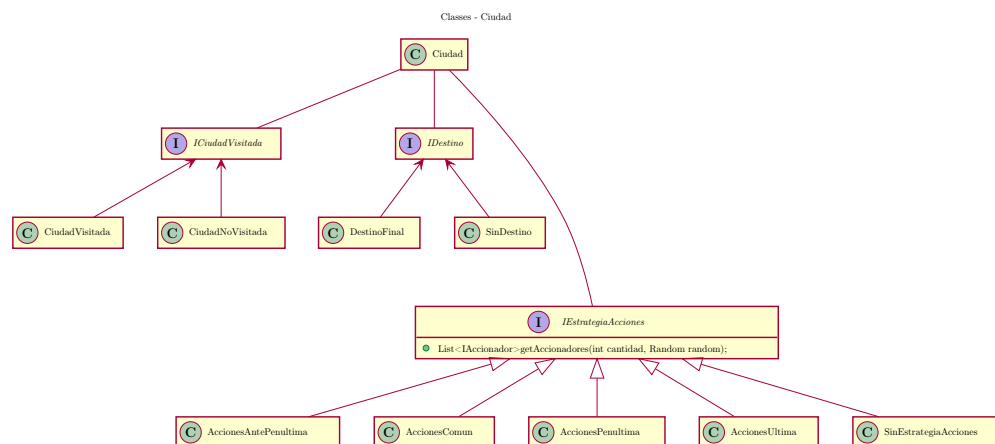


Figura 6: Diagrama de clases Ciudad

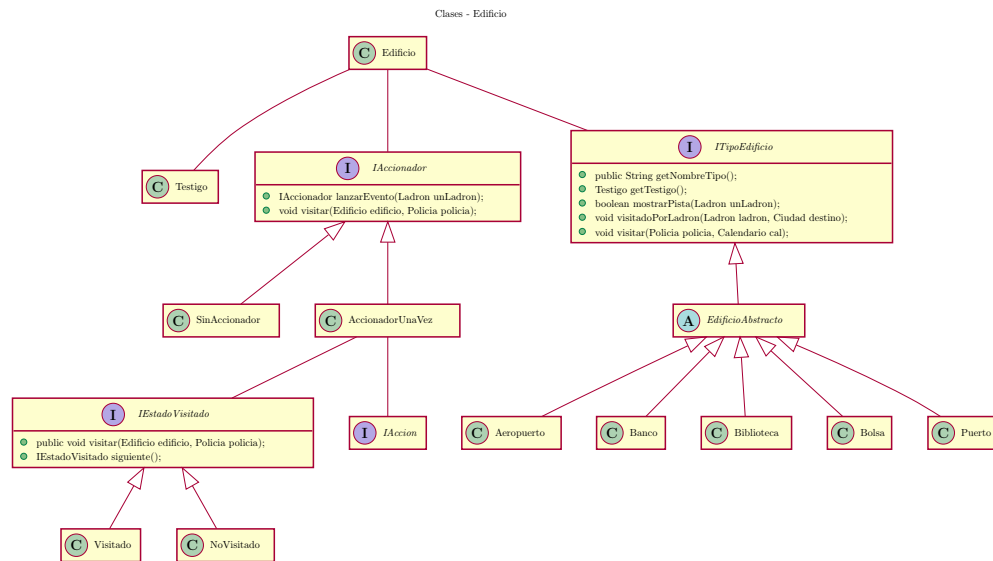


Figura 7: Diagrama de clases Edificio

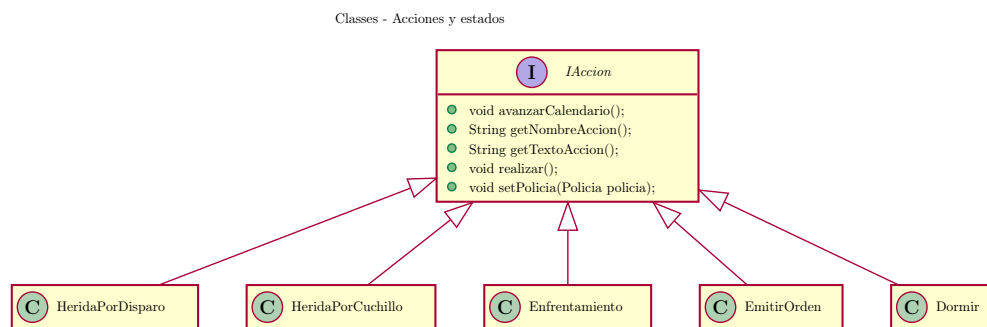


Figura 8: Diagrama de clases IAccion

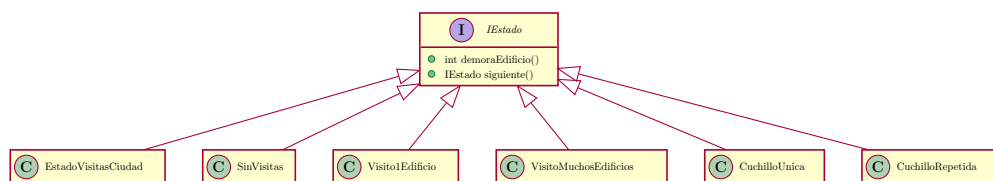


Figura 9: Diagrama de clases IEstado

## Classes - Item

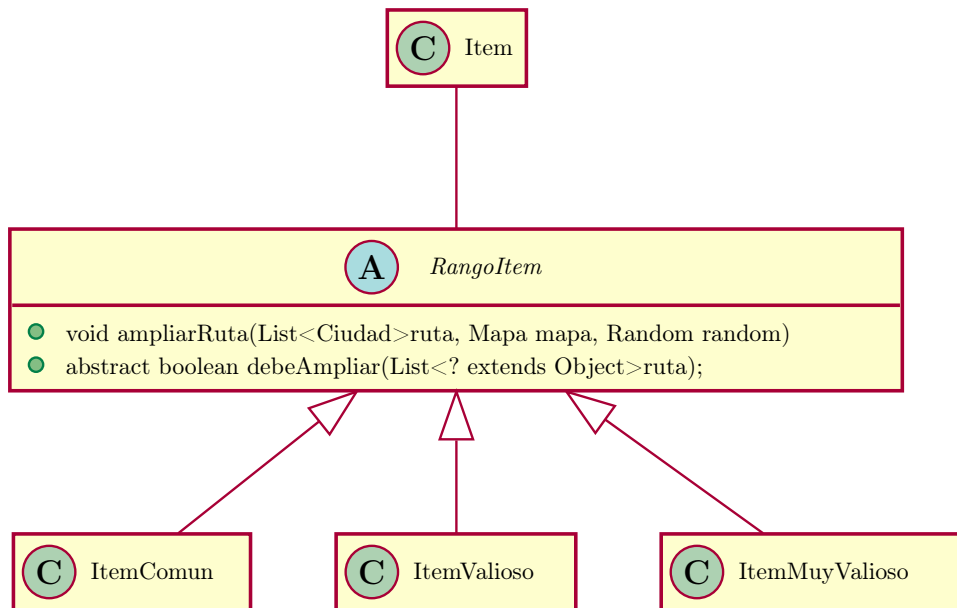


Figura 10: Diagrama de clases Item

## Classes - Pistas

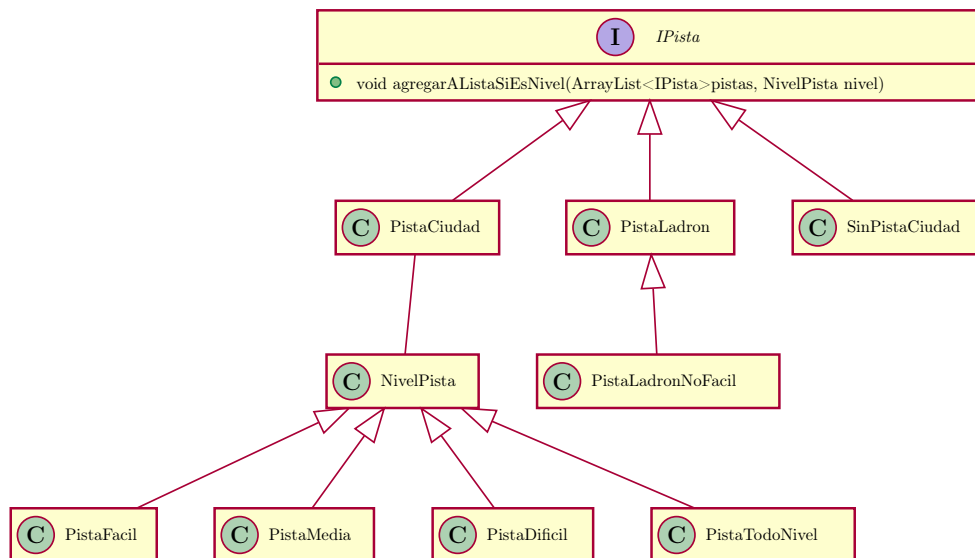


Figura 11: Diagrama de clases IPista