	Juego	Ranking	Mundo	Nivel	Vis	sitor	Collisio	nVisitor	MoverJugador	MoverEner	
	#Ranking: Ranking	#TablaDeJugadores []: String	#Niveles []: Nivel	#Reloj: int	+visitarPersonaje(Persor	naje p)			+detectarColision(Entidad e		
	#Mundos []: Mundo	+Ranking()	+Mundo()	+Nivel()	+visitarPowerUp(PowerU	,	+visitarPersonaje(Person	naje p)	+saltar(Jugador j) +moverDerecha(Jugador j)	+moverEnemigo(
	#ModoDeJuego: int	+actualizarTabla()	+CargarPrimerNivel()	+cargarNivel(String a)	· · · · · · · · · · · · · · · · ·	+visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b)		+visitarPowerUp(PowerUp p)			
	+Juego()	+agregarJugador()	+getNivel(int pos): Nivel	+perderVida(Personaje p	+visitarMoneda(Moneda m) +visitarFlorDeFuego(FlorDeFuego f)		+visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b)		+moverIzquierda(Jugador j)		
	+seleccionarMundo(Mundo m) +agregarMundo(int pos, Mundo m)	+eliminarJugador() +getJugador(int pos): String	+setNivel(int pos, Nivel n)	+perderJuego() +reiniciarNivel()	+visitarSuperChampi(Su	O ,	+visitarMoneda(Moneda +visitarFlorDeFuego(Flor	,		0 1 0 1 1	
+eliminarMundo(Mundo m)		+getougador(int pos). String		+getReloj(): int	+visitarEstrella(Estrella e)		+visitarSuperChampi(SuperChampi s)		· · · · · ·	GenerarSpriteOriginal	
«Interface» <i>Entidad</i>	+getMundo(int pos): Mundo			+setReloj(int n)	+visitarChampiVerde(Ch	• /	+visitarEstrella(Estrella e	,	+crearSprite(): Sprite +cr	earSprite(): Sprite	
	+getModoDeJuego(): int				+visitarBloqueDePregun+visitarLadrilloSolido(Lad		+visitarChampiVerde(ChampiVerde)	• •		_	
+aceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s)	+setModoDeJuego(int n)			Personaje	+visitarVacio(Vacio v)		+visitarBloqueDePregunt				
reargarophie (ophie 3)			#Vidas		+visitarTuberia(Tuberia t)	+visitarLadrilloSolido(Lad +visitarVacio(Vacio v)				
		«Interface»		edas: int uacion: int	+visitarPiranhaPlant(Pira	nhaPlant p)	+visitarTuberia(Tuberia t)				
«Interface»		Enemigo		do: EstadoDePersonaje	+visitarLakitu(Lakitu I) +visitarSpiny(Spiny s)		+visitarPiranhaPlant(Pira +visitarLakitu(Lakitu I)	nhaPlant p)			
PowerUps	«Interface»	+moverse() +aceptarVisita(Visitor v)		onaje()		+visitarBuzzyBeetle(BuzzyBeelte b)					
+afectarPersonaje(Personaje p) +aceptarVisita(Visitor v)		+morir()	+corre		+visitarGoomba(Goomba	,	+visitarSpiny(Spiny s) +visitarBuzzyBeetle(BuzzyBeelte b)				
Taceptal Visital Visitor V)	_ +aceptarVisita(Visitor v)	V	+salta	V	+visitarKoopaTroopa(Ko		+visitarGoomba(Goomba	· /			
ChampiVerde		KoopaTroopa	+morir	r() arVida()	+visitarMusica(Musica m +visitarPantalla(Pantalla		+visitarKoopaTroopa(Koo	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •			
+ChampiVerde()	Tuberia	-EstadoActual: EstadosDeKoop		arPuntos(int n)	+visitarSprite(Sprite s)	Ρ)	+visitarMusica(Musica m	,			
+aceptarVisita(Visitor v)	#Contenido: PiranhaPlant	+KoopaTroopa()		otarVisita(Visitor v)	+visitarAnimador(Animador a)		+visitarPantalla(Pantalla p) +visitarSprite(Sprite s)				
+afectarPersonaje(Personaje p)	+Tuberia()	+cambiarDeEstado(EstadosDel	NOODa e)	+cambiarEstado(Estado e)			+visitarAnimador(Animad	lor a)			
		+moverse()	· / +getVi	idas(): int idas(int n)	«Interface»		, 233	·			
Estrella	+getContenido(): PiranhaPlant	+aceptarVisita(Visitor v)	1.004111	idas(int n) lonedas(): int	GeneradorDeEntidade:	S		«Interface»			
+Estrella()	+setContenido(PiranhaPlant p)	+getEstadoActual(): EstadosDe		lonedas(int n)		<u> </u>		GenerarPowerUps			
+aceptarVisita(Visitor v)				untuaciòn(): Ínt	«Interface»		erface»	+crearPowerUp(): PowerUp			
+afectarPersonaje(Personaje p)	Vacio	«Interface»		untuacion(int n)	GenerarEnemigo		Plataforma				
SuperChampi	T +Vacio()	EstadosDeKoopa		stado(): EstadoDePersonaje stado(EstadoDePersonaje e)	+crearEnemigo(): Enemi	go +crearPlataforr	na(): Plataforma	GenerarMoneda			
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	+aceptarVisita(Visitor v)	+moverse()	13612								
+SuperChampi() +aceptarVisita(Visitor v)				«Abstract»	GenerarGoomba	GenerarL	adrilloSolido	+crearPowerUp(): Moneda			
+afectarPersonaje(Personaje p)	«Interface»	KoonoNormal		MosDePersonaje	+crearEnemigo(): Goom	oa +crearPlataforr	na(): LadrilloSolido	GenerarChampiVerde			
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	BloqueSolido	KoopaNormal	+corre	,				•			
FlorDeFuego	+recibirGolpe()	-Koopa: KoopaTroopa	+salta	· · ·	GenerarKoopaTroo	pa Generarl	BloqueDePregunta	+crearPowerUp(): Champi\	/erde		
+FlorDeFuego()		+moverse()	+morir	V	+crearEnemigo(): Koopa	Troopa +crearPlataforn	na(): BloqueDePregunta	CanararCunarChamni			
+aceptarVisita(Visitor v)		Voona Datroida		arVida()				GenerarSuperChampi			
+afectarPersonaje(Personaje p)	LadrilloSolido	KoopaRetraido	+suma	arPuntos(int n)	GenerarLakitu	GenerarE	BloqueSolido	+crearPowerUp(): SuperCh	ampi		
Mayada	+LadrilloSolido()	-Koopa: KoopaTroopa		Tata da Ossa a Massia	+crearEnemigo(): Lakitu	+crearPlataforn	na(): BloqueSolido	0			
Moneda	+recibirGolpe()	+moverse()		EstadoSuperMario				GenerarFlorDeFuego			
+Moneda() +aceptarVisita(Visitor v)				onaje: Personaje	GenerarSpiny	Vacio)	+crearPowerUp(): FlorDeFu	uego		
+afectarPersonaje(Personaje p)		Goomba	•	otarVisita(Visitor v)	+crearEnemigo(): Spiny	+crearPlataforn	na(): Vacio				
		+Goomba()	1 9	ersonaje(): Personaje ersonaje(Personaje p)	3 (/ 1 3		V	GenerarEstrella			
BolaDeFuego	-Estado: EstadoDeBloque	+moverse()			GenerarPiranhaPla	nt Tube	eria	+crearPowerUp(): Estrella			
+BolaDeFuego()	#Contenido: PowerUps	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()			+crearEnemigo(): Piranh	aPlant +crearPlataforn	na(): Tuberia				
+aceptarVisita(Visitor v)	+BloqueDePregunta() +cambiarEstado(EstadoDeBloque	()		EstadoDeFuego	3 (/		V	GenerarBolaDeFue	-		
	+soltarContenido()			onaje: Personaje	GenerarBuzzyBeet	le GenerarF	Personaje	+crearBolaDeFuego(): Bola	DeFuego		
	+aceptarVisita(Visitor v)	Lakitu	+dispa	V	+crearEnemigo(): Buzzyl	Beetle +crearPersona	e(): Personaje				
	+getEstado(): EstadoDeBloque	+Lakitu()	•	otarVisita(Visitor v) ersonaje(): Personaje			,				
	+getContenido(): PowerUps +setContenido(PowerUps p)	+moverse()		ersonaje(Personaje p)							
	recteditionide(i ewereps p)	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()			Musica	Pantalla	Sprites				
		()		EstadoNormal	+Musica()	+Pantalla()	+Sprites()				
	«Interface»		-Perso	onaje: Personaje	+aceptarVisita(Visitor v)	+aceptarVisita(Visitor v					
	EstadoDeBloque	Spiny		otarVisita(Visitor v)	+cargarMusica						
		+Spiny()	+getPe	ersonaje(): Personaje	0 (1) "	<u> </u>		B	7		
ſ		+moverse()	+setPe	ersonaje(Personaje p)	ControladorVistas	PantallaInicial	PantallaJuego	PantallaPerder	4		
	BloqueGolpeado	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()									
	-Bloque: BloqueDePregunta	Timorii ()		EstadoEstrella							
	+BloqueGolpeado()		-Perso	onaje: Personaje					_		
	+recibirGolpe() +soltarContenido()	PiranhaPlan	t	<u> </u>							
	+getBloque(): BloqueDePregunta	-EstadoActual: EstadosDePiran	na Diant I I	otarVisita(Visitor v)							
		+PiranhaPlant()	1 1 9	ersonaje(): Personaje							
	BloqueGolpeable	+moverse() +aceptarVisita(Visitor v)	+setPe	ersonaje(Personaje p)							
	#GolpesRestantes: int	+morir()		_							
	-Bloque: BloqueDePregunta	+getEstadoActual(): EstadosDe									
	+BloqueGolpeable()	+setEstadoActual(EstadosDePi	ranhaPlant e)								
	+recibirGolpe()										
	+soltarContenido()	«Interface»	PiranhaExtendida		Piranhalnvulnerable						
	+getBloque(): BloqueDePregunta +getGolpesRestantes(): int	EstadosDePiranhaPlant -Pi	iranha: PiranhaPlant	-Piranha:	PiranhaPlant						
	· go. corpoor tootaritoo(). Int		noverse()	+moverse +morir()	e()						
		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()		nhaPlant(): PiranhaPlant						
		+BuzzyBeetle() +moverse() +aceptarVisita(Visitor v) +setPiranhaPlant(Piranha		1 1 0	nhaPlant(): PirannaPlant p)						
				I	(
		+morir()	· '								
		V									

MoverEnemigo

+detectarColision(Entidad e) +moverEnemigo(Enemigo e)

GenerarSpriteReemplazo

+crearSprite(): Sprite