	#IXAIIKIIIg. IXAIIKIIIg	#Tablabeougadores []. Othing	#NVCICS []. NVCI		#IXCIOJ. IIII		rvisitair ersonaje(i ersonaje p)		
	#Mundos []: Mundo #ModoDeJuego[]: int +Juego() +seleccionarMundo(Mundo m) +agregarMundo(Mundo m) +eliminarMundo(Mundo m)	+Ranking() +actualizarTabla() +agregarJugador() +eliminarJugador()	+Mundo() +CargarPrimerNivel()		+Nivel() +cargarNivel(String a) +perderVida(Personaje p +gameOver()		rvisitarBolaDeFuego(BolaDeFueg rvisitarMoneda(Moneda m) rvisitarFlorDeFuego(FlorDeFuego rvisitarSuperChampi(SuperChamp	o f)	
		Tellimiarougador()			+reiniciarNivel()	+	-visitarEstrella(Estrella e) -visitarChampiVerde(ChampiVerd -visitarBloqueDePregunta(Bloquel	de c)	
«Interface» <i>Entidad</i>			Г			++	-visitarLadrilloSolido(LadrilloSolido -visitarVacio(Vacio v)		- 3
+aceptarVisita(Visitor v)			<u> </u>	<i>u C</i> 1	Personaje		-visitarTuberia(Tuberia t)-visitarPiranhaPlant(PiranhaPlant)	· n)	
		«Interface»		#Vidas: #Moned			-visitarLakitu(Lakitu I)	Ρ)	
«Interface» PowerUps	«Interface» Plataforma	+moverse()	#	#Puntua	acion: int : EstadoDePersonaje	+	-visitarSpiny(Spiny s) -visitarBuzzyBeetle(BuzzyBeelte b	b)	
+afectarPersonaje(Personaje p) +aceptarVisita()	+aceptarVisita()	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()	-	+Persor +correr()	+	⊦visitarGoomba(Goomba g) ⊦visitarKoopaTroopa(KoopaTroopa ⊦visitarMusica(Musica m)	a k)	
ChampiVerde	Tuberia	KoopaTroopa		+saltar() +morir()		+	-visitarPantalla(Pantalla p)		
+ChampiVerde()	#Contenido: PiranhaPlant	-EstadoActual: EstadosDeKoop		⊦sumar̈\	√ida()		-visitarSprite(Sprite s) -visitarAnimador(Animador a)		
+aceptarVisita(Visitor v)	+Tuberia()	+KoopaTroopa()	 -		Puntos(int n) rVisita(Visitor v)	L.			
+afectarPersonaje(Personaje p)	+mostrarPiranha()	+cambiarDeEstado()	I I	•	arEstado(Estado e)				
Estrella	Vacio	+moverse() +aceptarVisita(Visitor v)					«Interface»		
+Estrella()	+Vacio()	+aceptal visita(visitor v)			Abstract»		GeneradorDeEntidades		
+aceptarVisita(Visitor v)	+aceptarVisita(Visitor v)	«Interface»	<u> </u>		sDePersonaje		«Interface»	$\neg \vdash$	
+afectarPersonaje(Personaje p)		EstadosDeKoopa	1	⊦correr(⊦saltar()	, I		GenerarEnemigo		
SuperChampi	«Interface»	+moverse()	-	+morir() +sumar\			+crearEnemigo(): Enemigo		+cr
+SuperChampi()	BloqueSolido	KoopaNormal	-	⊦sumarl	Puntos(int n)		GenerarGoomba	\Box	
+aceptarVisita() +afectarPersonaje(Personaje p)	+recibirGolpe()	-Koopa: KoopaTroopa	Г		da Cura a Maria		+crearEnemigo(): Goomba	$\exists \vdash$	+cr
.,.(+moverse()	-		doSuperMario				<u>—</u>
FlorDeFuego	LadrilloSolido		<u> </u>		aje: Personaje rVisita(Visitor v)		GenerarKoopaTroopa		
+FlorDeFuego()	+LadrilloSolido()	KoopaRetraido			I VISILA(VISILOI V)		+crearEnemigo(): KoopaTroopa	a	+cr
+aceptarVisita() +afectarPersonaje(Personaje p)	+recibirGolpe()	-Koopa: KoopaTroopa	Γ	Est	adoDeFuego			 	
raiostari ordoriajo(i ordoriajo p)		+moverse()	<u> </u> -		aje: Personaje		GenerarLakitu	$\dashv \vdash$	
Moneda	BloqueDePregunta	Goomba	-	-dispara	ar()		+crearEnemigo(): Lakitu	[+cr
+Moneda()	-Estado: EstadoDeBloque		-	+acepta	rVisita(Visitor v)		GenerarSpiny	ΠГ	
+aceptarVisita() +afectarPersonaje(Personaje p)	#Contenido: PowerUps	+Goomba() +moverse()	_				+crearEnemigo(): Spiny	\dashv \vdash	+cr
Talectari cisoriaje(i cisoriaje p)	+BloqueDePregunta() +cambiarEstado()	+aceptarVisita(Visitor v)	_		tadoNormal			L	
BolaDeFuego	+dropearContenido()	+morir()	⊢		aje: Personaje		GenerarPiranhaPlant		
+BolaDeFuego()	+aceptarVisita(Visitor v)		[-	+acepta	rVisita(Visitor v)		+crearEnemigo(): PiranhaPlant	t	+cr
+aceptarVisita(Visitor v)	«Interface»	Lakitu	Γ	Fs	tadoEstrella			 	_
	EstadoDeBloque	+Lakitu()	-		aje: Personaje		GenerarBuzzyBeetle	$\dashv \downarrow$	
		+moverse()	 	+correr(-		+crearEnemigo(): BuzzyBeetle		+cr
	PlaguaCalpanda	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()		`	rVisita(Visitor v)				
	BloqueGolpeado		L						
	-Bloque: BloqueDePregunta +BloqueGolpeado()	Spiny							
	+recibirGolpe()								
	+dropearContenido()	+Spiny() +moverse()							
	BloqueGolpeable	+aceptarVisita(Visitor v) +morir()							
	#GolpesRestantes: int						Musica	a	
	-Bloque: BloqueDePregunta	PiranhaPlant					+Musica()	/\ /! = ' <i>'</i>	- - د -
	+BloqueGolpeable() +recibirGolpe()	-EstadoActual: EstadosDePiran	nhaPlant				+aceptarVisita(+cargarMusica	•	or۱
	+dropearContenido()	+PiranhaPlant()					· cargarinacioa	-	
		+moverse()							
		+aceptarVisita(Visitor v) +morir()							
		THOM()							

PiranhaExtendida

-Piranha: PiranhaPlant

+aceptarVisita(Visitor v)

+moverse()

+morir()

Piranhalnvulnerable

-Piranha: PiranhaPlant

+moverse()

+morir()

«Interface»

EstadosDePiranhaPlant

BuzzyBeetle

+aceptarVisita(Visitor v)

+BuzzyBeetle +moverse()

+morir()

Ranking

#TablaDeJugadores []: String

Juego

#Ranking: Ranking

Mundo

#Niveles []: Nivel

Nivel

#Reloj: int

+visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b) +visitarPersonaje(Personaje p) +visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b) +visitarMoneda(Moneda m) +visitarFlorDeFuego(FlorDeFuego f) +visitarSuperChampi(SuperChampi s) +visitarEstrella(Estrella e) egunta p) +visitarChampiVerde(ChampiVerde c) +visitarBloqueDePregunta(BloqueDePregunta p) +visitarLadrilloSolido(LadrilloSolido I) +visitarVacio(Vacio v) +visitarTuberia(Tuberia t) +visitarPiranhaPlant(PiranhaPlant p) +visitarLakitu(Lakitu I) +visitarSpiny(Spiny s) +visitarBuzzyBeetle(BuzzyBeelte b) +visitarGoomba(Goomba g) +visitarKoopaTroopa(KoopaTroopa k) +visitarMusica(Musica m) +visitarPantalla(Pantalla p) +visitarSprite(Sprite s) +visitarAnimador(Animador a) «Interface» «Interface» GenerarPowerUps GenerarPlataforma -crearPlataforma(): Plataforma +crearPowerUp(): PowerUp

CollisionVisitor

Visitor

+visitarPersonaje(Personaje p)

GenerarLadrilloSolido +crearPlataforma(): LadrilloSolido

GenerarBloqueDePregunta

crearPlataforma(): BloqueDePregunta

GenerarBloqueSolido crearPlataforma(): BloqueSolido

Vacio crearPlataforma(): Vacio

> Tuberia +crearPlataforma(): Tuberia

GenerarPersonaje +crearPersonaje(): Personaje GenerarEstrella

+crearPowerUp(): Estrella

GenerarMoneda

GenerarChampiVerde

+crearPowerUp(): ChampiVerde

GenerarSuperChampi

+crearPowerUp(): SuperChampi

GenerarFlorDeFuego

+crearPowerUp(): FlorDeFuego

+crearPowerUp(): Moneda

GenerarBolaDeFuego +crearBolaDeFuego(): BolaDeFuego

Pantalla

Sprites +aceptarVisita(Visitor v)

or v)

+Pantalla() +aceptarVisita(Visitor v)

+Sprites()