

HiloRestoMundo
- juego: Juego - plataforma: List<Plataforma> - enemigo: List<Enemigo> - enemigosEnEjecucion: List<Enemigo> - powerUp: List<PowerUp> - bolas: List<BolaDeFuego> - visitorEnemigo: VisitorEnemigo - visitorEnemigoAfectado: VisitorEnemigoAfectado - visitorBolaDeFuego: VisitorBolaDeFuego - visitorEntidad: VisitorEntidad - enEjecucion: boolean (volatile) - personaje: Personaje
+ HiloRestoMundo(juego: Juego) + detener(): void + run(): void + colisionEnemigoPlegueDerecha(Enemigo, Plataf

Juego
# reloj: Reloj # mundos: Mundo # nivel: Nivel # modoDeJuego: int # personaje: Personaje # ranking: Ranking # puntuacion: int # enemigos: List<Enemigo> # enemigosEnEjecucion: List<Enemigo> # plataformas: List<Plataforma> # powerUps: List<PowerUp> # bolas: List<BolaDeFuego] # hilo: HiloPersonaje # hiloAnimaciones: HiloAnimaciones # hiloRM: HiloRestoMundo # controladorVistas: ControladorVistas
+ Juego() + setControladorVistas(ControladorVistas) + cargarPrimerNivel() + reseteo() + iniciarSiguienteNivel() + getControladorVistas(): ControladorVistas + getReloj(): Reloj + iniciarJuego() + reiniciarNivel() + perderJuego() + guardarPuntuacion() + getPuntuacion(): int + seleccionarMundo(Mundo) + agregarMundo(Mundo) + eliminarMundo(Mundo) + getMundo(): Mundo + getNivel(): Nivel + getModoDeJuego(): int + setModoDeJuego(int) + agregarPersonaje(Personaje) + getPersonaje(): Personaje + agregarEnemigo(Enemigo) + agregarEnemigoEnEjecucion(Enemigo) + agregarBola(BolaDeFuego) + getBolas(): List<BolaDeFuego> + getEnemigos(): List<Enemigo> + getEnemigosEnEjecucion(): List<Enemigo> + agregarPlataforma(Plataforma) + getPlataformas(): List<Plataforma> + agregarPowerUp(PowerUp) + getPowerUps(): List<PowerUp> + setHiloPersonaje(HiloPersonaje) + getHiloPersonaje(): HiloPersonaje + getHiloRM(): HiloRestoMundo + getHiloAnimaciones(): HiloAnimaciones + static cargarRanking(): Ranking + cierreDeJuego() + getRanking(): Ranking