

«Abstract» Entidad
#v: Visitor
+acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getHitbox(): Hitbox

«Abstract» PowerUps
+afectarPersonaje(Personaje p) +acceptarVisita(Visitor v) +getPosX(): int +getPosY(): int +getSprite(): Sprite

ChampiVerde
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+ChampiVerde(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p) +moveirse() +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int getHitbox(): Hitbox

Estrella
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Estrella(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p) +moveirse() +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox(): Hitbox

SuperChampi
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+SuperChampi(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p) +moveirse() +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox(): Hitbox

Moneda
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Moneda(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p) +moveirse() +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox(): Hitbox

FlorDeFuego
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+FlorDeFuego(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p) +moveirse() +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox(): Hitbox

BolaDeFuego
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+BolaDeFuego(Sprite s, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDeBloque

BloqueGolpeable
#GolpesRestantes: int #Bloque: BloqueDePregunta +BloqueGolpeable() +recibirGolpe() +soltarContenido() +getBloque(): BloqueDePregunta +getGolpesRestantes(): int

BloqueGolpeado
#Bloque: BloqueDePregunta +BloqueGolpeado() +recibirGolpe() +soltarContenido() +getBloque(): BloqueDePregunta

Juego
#mundos: Mundo #nivel: Nivel #modoDeJuego: int #personaje: Personaje #hilo: HiloPersonaje #controlador/Vistas: Controlador/Vistas #enemigos: List<Enemigo> #plataformas: List<Plataforma> #powerUps: List<PowerUps>
+Juego() +setControladorVistas(ControladorVistas controladorVistas) +getControladorVistas(): ControladorVistas +iniciarJuego() +perderJuego() +seleccionarMundo(Mundo m) +agregarMundo(int pos, Mundo m) +eliminarMundo(Mundo m) +getMundo(): Mundo +getNivel(): Nivel +getModoDeJuego(): int +setModoDeJuego(int n) +agregarPersonaje(Personaje p) +getPersonaje(): Personaje +agregarEnemigos(Enemigo e) +getEnemigos(): List<Enemigos> +agregarPlataforma(Enemigo e) +getPlataformas(): List<Plataformas> +agregarPowerUp(PowerUps e) +getPowerUps(): List<PowerUps> +setHiloPersonaje(HiloPersonaje hiloPersonaje) +getHiloPersonaje():hiloPersonaje

KoopaTroopa
-EstadoActual: EstadosDeKoopa #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+KoopaTroopa(Sprite s, int x, int y) +cambiarDeEstado(EstadosDeKoopa e) +moveirse() +acceptarVisita(Visitor v) +getEstadoActual(): EstadosDelKoopa +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +morir() +getHitbox(): Hitbox

«Interface» Plataforma
+getPosX(): int +getPosY(): int +getSprite(): Sprite +acceptarVisita(Visitor v) +afectarPersonaje(Personaje p)

Tuberia
#Contenido: PiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Tuberia(Sprite sprite, int x, int y, PiranhaPlant piranha) +Tuberia(Sprite sprite, int x, int y) +mostrarPiranha() +getContenido(): PiranhaPlant +setContenido(PiranhaPlant p) +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox():Hitbox +afectarPersonaje(Personaje p)

Vacio
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Vacio(Sprite sprite, int x, int y) +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox():Hitbox +afectarPersonaje(Personaje p)

«Interface» BloqueSolido
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+BloqueSolido(Sprite sprite, int x, int y) +recibirGolpe() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +getHitbox():Hitbox +afectarPersonaje(Personaje p)

LadrilloSolido
+LadrilloSolido(Sprite sprite, int x, int y) +recibirGolpe() +acceptarVisita(Visitor v)

BloqueDePregunta
#estado: EstadoDeBloque #contenido: PowerUps
+BloqueDePregunta(Sprite sprite, int x, int y) +cambiarEstado(EstadoDeBloque e) +soltarContenido() +acceptarVisita(Visitor v) +getEstado(): EstadoDeBloque +setEstado() +getContenido(): PowerUps +setContenido(PowerUps p) +recibirGolpe(Personaje p)

Mundo
#nivel: Nivel
+Mundo() +CargarPrimerNivel() +getNivel(int pos): Nivel +setNivel(Nivel n)
«Abstract» Enemigo
+moveirse() +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +acceptarVisita(Visitor v)
«Interface» EstadoDeKoopa

KoopaTroopa (KoopaNormal)
#x: int #y: int #sprite: Sprite #estadoActual: EstadoDeKoopa #hitb: Hitbox
KoopaNormal(Sprite sprite, int x, int y) +cambiarEstado(EstadoDeKoopa e) +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getEstadoActual(): EstadoDeKoopa +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +morir() +getHitbox(): Hitbox

KoopaRetraido
-Koopa: KoopaTroopa #x: int #y: int
+KoopaRetraido(int x, int y) +moveirse()

Goomba
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Goomba(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

Lakitu
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Lakitu(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

Nivel
#Reloj: int #nivelActual: nivel #juego: Juego #spriteNivel: Sprite #TODAS LAS FABRICAS
+Nivel() +cargarNivel(String a) +perderVida(Personaje p) +perderJuego() +ganarJuego() +reiniciarNivel() +getReloj(): int +setReloj(int n) +getSprite(): Sprite +cargarSprite(Sprite s)

«Interface» EstadosDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

Spiny
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+Spiny(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

Ranking
#Jugadores []: list<Jugador>
+Ranking() +addJugador() +imprimirJugadores() +getJugadores(): List<Jugador>

BuzzyBeetle
#x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
+BuzzyBeetle(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

Personaje
#vidas: int #monedas: int #puntucion: int -estado: EstadoDePersonaje #sprite: Sprite #posX: int #posY: int #direccionDelPersonaje: int #hitb: Hitbox #min = 10: int #alto: int
#tocandoBloque: boolean #tocandoBloqueDerecha: boolean #tocandoBloqueIzquierda: boolean #tocandoBloqueArriba: boolean #tocandoBloqueAbajo: boolean #Saltando: boolean #velX: int #velY: int #gravedad = 1: int #velSalto = -50: int #tiempoSaltando = 0: int #maxTiempoSalto = 20: final int
+Personaje(Sprite s, int x, int y) +correr() +saltar() +morir() +sumarVida() +sumarPuntos(int puntos) +acceptarVisita(Visitor v) +cambiarEstado(EstadoDePersonaje nuevoEstado) +getVidas(): int +setVidas(int n) +getMonedas(): int +setMonedas(int n) +getPuntucion(): int +setPuntucion(int n) +getEstado(): EstadoDePersonaje +moveirPersonaje() +establecerDireccion(int d) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +colisionSuperChampi() +getAlto(): int +actualizarSprite() +getSaltando(): boolean +setSaltando(boolean b) +getVelX(): int +setTocandoBloque(boolean b) +setTocandoBloqueDerecha(boolean b) +setTocandoBloqueArriba(boolean b) +setTocandoBloqueAbajo(boolean b) +getHitbox(): Hitbox +acceptarVisita(Visitor v) +actualizarMin() +getMin(): int +setPosX(int x) +setPosY(int y)

«Interface» EstadoDeKoopa

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

PiranhaInvulnerable
-piranha: PiranhaPlant PiranhaInvulnerable(PiranhaPlant piranha) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v)

PiranhaExtendida
-piranha: PiranhaPlant +PiranhaExtendida(Piranha p) +moveirse() +getPiranhaPlant(): PiranhaPlant +setPiranhaPlant(PiranhaPlant p)

«Interfaz» EstadoDePersonaje
#personaje: Personaje
+EstadoDePersonaje(Personaje personaje) +moverPersonaje() +actualizarSprite() +recibirDano() +setPuntucion(int n) +setPuntucionChampiVerde() +setPuntucionEstrella() +setPuntucionFlorDeFuego() +setPuntucionSuperChampi() +setPuntucionMpneda() +getFactorVelocidad(): int +romperLadrilloSolido(LadrilloSolido l) +moverBloqueGolpeable(BloqueGolpeable b) +establecerDireccion(int d) +getDireccion(): int +correr() +saltar() +morir() +sumarVida() +sumarPuntos(int n) +getSprite(): Sprite +cargarSprite(Sprite s) +getPosX(): int +getPosY(): int +setPosX(int x) +setPosY(int y) +getHitbox(): Hitbox +setTocandoBloqueDerecha(boolean b) +setTocandoBloqueIzquierda(boolean b) +setTocandoBloqueAbajo(boolean b) +getMin(): int +actualizarMin() +getVelX(): int +colisionSuperChampi() +getAlto(): int

EstadoSuperMario
#sprite: Sprite #hitb: Hitbox #vidas: int #monedas: int #puntucion: int #posX: int #posY: int #direccionDelPersonaje: int #tocandoBloque: boolean #tocandoBloqueDerecha: boolean #tocandoBloqueIzquierda: boolean #tocandoBloqueArriba: boolean #tocandoBloqueAbajo: boolean #saltando: boolean #velX: int #velY: int #gravedad = 1: int #velSalto = -100: int #tiempoSaltando = 0: int #maxTiempoSalto = 20: final int #ancho: int #alto: int
+EstadoSuperMario(Personaje personaje, Sprite s, int x, int y) +correr() +saltar() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +getPersonaje(): Personaje +sumarVida() +sumarPuntos(int n) +moverPersonaje() +getAlto(): int +actualizarSprite() +getSaltando(): boolean +setSaltando(boolean b) +getVelX(): int +setTocandoBloque(boolean b) +setTocandoBloqueDerecha(boolean b) +setTocandoBloqueArriba(boolean b) +setTocandoBloqueAbajo(boolean b) +getHitbox(): Hitbox +recibirDano() +acceptarVisita(Visitor v) +actualizarMin() +getMin(): int +setPosX(int x) +setPosY(int y)

Nivel
#Reloj: int #nivelActual: nivel #juego: Juego #spriteNivel: Sprite #TODAS LAS FABRICAS
+Nivel() +cargarNivel(String a) +perderVida(Personaje p) +perderJuego() +ganarJuego() +reiniciarNivel() +getReloj(): int +setReloj(int n) +getSprite(): Sprite +cargarSprite(Sprite s)

EstadoDeFuego
+EstadoDeFuego(Personaje personaje) +correr() +saltar() +morir() +acceptarVisita(Visitor v)

EstadoNormal
-Personaje: Personaje
+EstadoNormal(Personaje personaje) +correr() +saltar() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +sumarVida() +sumarPuntos(int n)

EstadoEstrella
-Personaje: Personaje
EstadoEstrella() +correr() +saltar() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +getPersonaje(): Personaje +setPersonaje(Personaje p) +sumarVida() +sumarPuntos(int n)

Visitor
+visitarPersonaje(Personaje p) +visitarPowerUp(PowerUp p) +visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b) +visitarMoneda(Moneda m) +visitarFlorDeFuego(FlorDeFuego f) +visitarSuperChampi(SuperChampi s) +visitarEstrella(Estrella e) +visitarChampiVerde(ChampiVerde c) +visitarBloqueDePregunta(BloqueDePregunta p) +visitarLadrilloSolido(LadrilloSolido l) +visitarVacio(Vacio v) +visitarTuberia(Tuberia t) +visitarPiranhaPlant(PiranhaPlant p) +visitarLakitu(Lakitu l) +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» GeneradorDeEntidades
«Interface» GenerarEnemigo
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): Enemigo
GenerarGoomba
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): Goomba
GenerarKoopaTroopa
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): KoopaTroopa
GenerarLakitu
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): Lakitu
GenerarSpiny
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): Spiny
GenerarPiranhaPlant
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): PiranhaPlant
GenerarBuzzyBeetle
+crearEnemigo(Sprite sprite, int x, int y): BuzzyBeelte

«Interface» GenerarPlataforma
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Plataforma
GenerarLadrilloSolido
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): LadrilloSolido
GenerarBloqueDePregunta
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): BloqueDePregunta
GenerarBloqueSolido
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): BloqueSolido
GenerarVacio
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Vacio
GenerarTuberia
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Tuberia
GenerarPersonaje
+crearPersonaje(Sprite sprite, int x, int y): Personaje

Launcher
configuration: Propertis +static void main(String[] args) +cargarRanking(): Ranking +loadConfiguration()

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PantallaPrincipal
#controladorVistas: ControladorVistas #panelImagenInicio: JLabel #ingresarNombre: JTextField #botonIngresarNombre: JButton #ranking: Ranking
+PantallaPrincipal(ControladorVistas controladorVistas, Ranking ranking) +agregarImagen() +agregarBotonIngresarNombre() +agregarNombre() +registrarOyenteBotonNombre() +agregarModosDeJuego() +guardarJugadorEnRanking(Jugador j)

EstadoDeFuego
+EstadoDeFuego(Personaje personaje) +correr() +saltar() +morir() +acceptarVisita(Visitor v)

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

«Interface» EstadoDePiranhaPlant
PiranhaPlant
-EstadoActual: EstadosDePiranhaPlant #x: int #y: int #sprite: Sprite #hitb: Hitbox
PiranhaPlant(Sprite sprite, int x, int y) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v) +cargarSprite(Sprite s) +getSprite(): Sprite +getPosX(): int +getPosY(): int +afectarPersonaje(Personaje p) +serAfectadoPorPersonaje(Personaje p) +getHitbox(): Hitbox

PiranhaInvulnerable
-piranha: PiranhaPlant PiranhaInvulnerable(PiranhaPlant piranha) +moveirse() +morir() +acceptarVisita(Visitor v)

PiranhaExtendida
-piranha: PiranhaPlant +PiranhaExtendida(Piranha p) +moveirse() +getPiranhaPlant(): PiranhaPlant +setPiranhaPlant(PiranhaPlant p)

VisitorEnemigos
#p: Personaje
+VisitorEnemigos(Personaje p) +visitarPersonaje(Personaje p) +visitarPowerUp(PowerUp p) +visitarBolaDeFuego(BolaDeFuego b) +visitarMoneda(Moneda m) +visitarFlorDeFuego(FlorDeFuego f) +visitarSuperChampi(SuperChampi s) +visitarEstrella(Estrella e) +visitarChampiVerde(ChampiVerde c) +visitarBloqueDePregunta(BloqueDePregunta p) +visitarLadrilloSolido(LadrilloSolido l) +visitarVacio(Vacio v) +visitarTuberia(Tuberia t) +visitarPiranhaPlant(PiranhaPlant p) +visitarLakitu(Lakitu l) +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» GenerarPlataforma
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Plataforma
GenerarLadrilloSolido
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): LadrilloSolido
GenerarBloqueDePregunta
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): BloqueDePregunta
GenerarBloqueSolido
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): BloqueSolido
GenerarVacio
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Vacio
GenerarTuberia
+crearPlataforma(Sprite sprite, int x, int y): Tuberia
GenerarPersonaje
+crearPersonaje(Sprite sprite, int x, int y): Personaje

«Interface» GenerarPowerUps
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): PowerUp
GenerarMoneda
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Moneda
GenerarChampiVerde
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): ChampiVerde
GenerarSuperChampi
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): SuperChampi
GenerarFlorDeFuego
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): FlorDeFuego
GenerarEstrella
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Estrella
GenerarBolaDeFuego
+crearBolaDeFuego(int x, int y): BolaDeFuego

«Interface» GenerarPowerUps
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): PowerUp
GenerarMoneda
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Moneda
GenerarChampiVerde
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): ChampiVerde
GenerarSuperChampi
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): SuperChampi
GenerarFlorDeFuego
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): FlorDeFuego
GenerarEstrella
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Estrella
GenerarBolaDeFuego
+crearBolaDeFuego(int x, int y): BolaDeFuego

«Interface» GenerarPowerUps
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): PowerUp
GenerarMoneda
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Moneda
GenerarChampiVerde
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): ChampiVerde
GenerarSuperChampi
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): SuperChampi
GenerarFlorDeFuego
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): FlorDeFuego
GenerarEstrella
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Estrella
GenerarBolaDeFuego
+crearBolaDeFuego(int x, int y): BolaDeFuego

«Interface» GenerarPowerUps
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): PowerUp
GenerarMoneda
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): Moneda
GenerarChampiVerde
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): ChampiVerde
GenerarSuperChampi
+crearPowerUp(Sprite sprite, int x, int y): SuperChampi