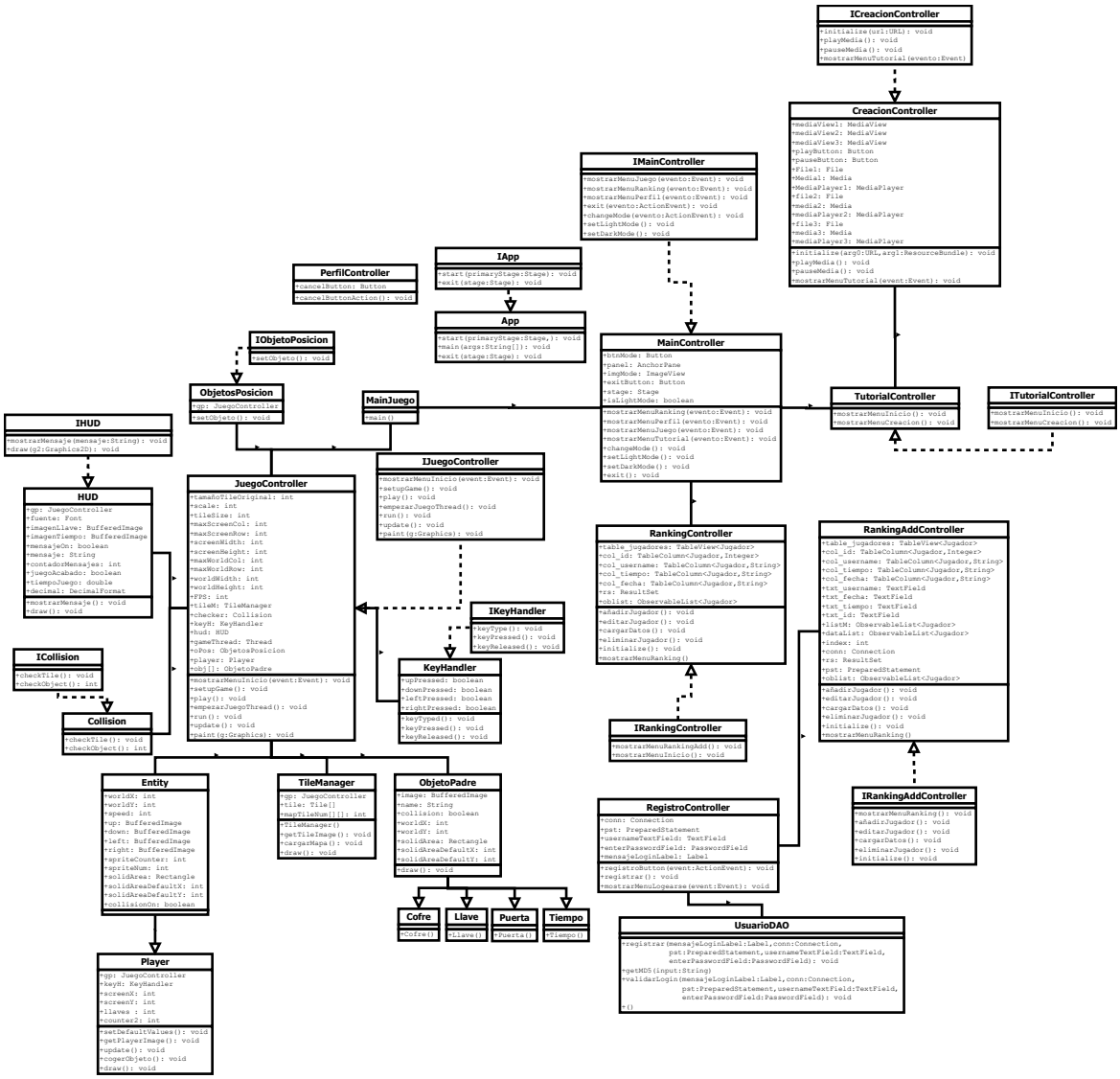
ICreacionController
+initialize(url:URL): void
+playMedia(): void
+pauseMedia(): void
+mostrarMenuTutorial(evento:Event)
CreacionController
+mediaView1: MediaView
+mediaView2: MediaView
+mediaView3: MediaView
+playButton: Button
+pauseButton: Button
+File1: File
+Media1: Media
+MediaPlayer1: MediaPlayer
+file2: File
+media2: Media
+mediaPlayer2: MediaPlayer
+file3: File
+media3: Media
+mediaPlayer3: MediaPlayer
+initialize(arg0:URL,arg1:ResourceBundle): void
+playMedia(): void
+pauseMedia(): void
+mostrarMenuTutorial(event:Event): void
IMainController
+mostrarMenuJuego(evento:Event): void
+mostrarMenuRanking(evento:Event): void
+mostrarMenuPerfil(evento:Event): void
+exit(evento:ActionEvent): void
+changeMode(evento:ActionEvent): void
+setLightMode(): void
+setDarkMode(): void
IApp
+start(primaryStage:Stage): void
+exit(stage:Stage): void
PerfilController
+cancelButton: Button
+cancelButtonAction(): void
App
+start(primaryStage:Stage,): void
+main(args:String[]): void
+exit(stage:Stage): void
IObjetoPosicion
+setObjeto(): void
MainController
+btnMode: Button
+panel: AnchorPane
+imgMode: ImageView
+exitButton: Button
+stage: Stage
+isLightMode: boolean
+mostrarMenuRanking(evento:Event): void
+mostrarMenuPerfil(evento:Event): void
+mostrarMenuJuego(evento:Event): void
+mostrarMenuTutorial(evento:Event): void
+changeMode(): void
+setLightMode(): void
+setDarkMode(): void
+exit(): void
ObjetosPosicion
+gp: JuegoController
+setObjeto(): void
MainJuego
+main()
TutorialController
+mostrarMenuInicio(): void
+mostrarMenuCreacion(): void
ITutorialController
+mostrarMenuInicio(): void
+mostrarMenuCreacion(): void
IHUD
+mostrarMensaje(mensaje:String): void
+draw(g2:Graphics2D): void
IJuegoController
+mostrarMenuInicio(event:Event): void
+setupGame(): void
+play(): void
+empezarJuegoThread(): void
+run(): void
+update(): void
+paint(g:Graphics): void
HUD
+gp: JuegoController
+fuente: Font
+imagenLlave: BufferedImage
+imagenTiempo: BufferedImage
+mensajeOn: boolean
+mensaje: String
+contadorMensajes: int
+juegoAcabado: boolean
+tiempoJuego: double
+dAcimal: DecimalFormat
+mostrarMensaje(): void
+draw(): void
JuegoController
+tamañoTileOriginal: int
+scale: int
+tileSize: int
+maxScreenCol: int
+maxScreenRow: int
+screenWidth: int
+screenHeight: int
+maxWorldCol: int
+maxWorldRow: int
+worldWidth: int
+worldHeight: int
+FPS: int
+tileM: TileManager
+checker: Collision
+keyH: KeyHandler
+hud: HUD
+gameThread: Thread
+oPos: ObjetosPosicion
+player: Player
+obj[]: ObjetoPadre
+mostrarMenuInicio(event:Event): void
+setupGame(): void
+play(): void
+empezarJuegoThread(): void
+run(): void
+update(): void
+paint(g:Graphics): void
RankingController
+table_jugadores: TableView<Jugador>
+col_id: TableColumn<Jugador,Integer>
+col_username: TableColumn<Jugador,String>
+col_tiempo: TableColumn<Jugador,String>
+col_fecha: TableColumn<Jugador,String>
+rs: ResultSet
+oblist: ObservableList<Jugador>
+añadirJugador(): void
+editarJugador(): void
+cargarDatos(): void
+eliminarJugador(): void
+initialize(): void
+mostrarMenuRanking()
RankingAddController
+table_jugadores: TableView<Jugador>
+col_id: TableColumn<Jugador,Integer>
+col_username: TableColumn<Jugador,String>
+col_tiempo: TableColumn<Jugador,String>
+col_fecha: TableColumn<Jugador,String>
+txt_username: TextField
+txt_fecha: TextField
+txt_tiempo: TextField
+txt_id: TextField
+listM: ObservableList<Jugador>
+dataList: ObservableList<Jugador>
+index: int
+conn: Connection
+rs: ResultSet
+pst: PreparedStatement
+oblist: ObservableList<Jugador>
+añadirJugador(): void
+editarJugador(): void
+cargarDatos(): void
+eliminarJugador(): void
+initialize(): void
+mostrarMenuRanking()
IKeyHandler
+keyType(): void
+keyPressed(): void
+keyReleased(): void
ICollision
+checkTile(): void
+checkObject(): int
KeyHandler
+upPressed: boolean
+downPressed: boolean
+leftPressed: boolean
+rightPressed: boolean
+keyTyped(): void
+keyPressed(): void
+keyReleased(): void
Collision
+checkTile(): void
+checkObject(): int
IRankingController
+mostrarMenuRankingAdd(): void
+mostrarMenuInicio(): void
Entity
+worldX: int
+worldY: int
+speed: int
+up: BufferedImage
+down: BufferedImage
+left: BufferedImage
+right: BufferedImage
+spriteCounter: int
+spriteNum: int
+solidArea: Rectangle
+solidAreaDefaultX: int
+solidAreaDefaultY: int
+collisionOn: boolean
TileManager
+gp: JuegoController
+tile: Tile[]
+mapTileNum[][]: int
+TileManager()
+getTileImage(): void
+cargarMapa(): void
+draw(): void
ObjetoPadre
+image: BufferedImage
+name: String
+collision: boolean
+worldX: int
+worldY: int
+solidArea: Rectangle
+solidAreaDefaultX: int
+solidAreaDefaultY: int
+draw(): void
RegistroController
+conn: Connection
+pst: PreparedStatement
+usernameTextField: TextField
+enterPasswordField: PasswordField
+mensajeLoginLabel: Label
+registroButton(event:ActionEvent): void
+registrar(): void
+mostrarMenuLogearse(event:Event): void
IRankingAddController
+mostrarMenuRanking(): void
+añadirJugador(): void
+editarJugador(): void
+cargarDatos(): void
+eliminarJugador(): void
+initialize(): void
Cofre
+Cofre()
Llave
+Llave()
Puerta
+Puerta()
Tiempo
+Tiempo()
UsuarioDAO
+registrar(mensajeLoginLabel:Label,conn:Connection,
pst:PreparedStatement,usernameTextField:TextField,
enterPasswordField:PasswordField): void
+getMD5(input:String)
+validarLogin(mensajeLoginLabel:Label,conn:Connection,
pst:PreparedStatement,usernameTextField:TextField,
enterPasswordField:PasswordField): void
+()
Player
+gp: JuegoController
+keyH: KeyHandler
+screenX: int
+screenY: int
+llaves : int
+counter2: int
+setDefaultValues(): void
+getPlayerImage(): void
+update(): void
+tocarObjeto(): void
+draw(): void