Observe el siguiente diagrama de clases. Identifique los errores: Cual es el error y por qué - Como se debería representar correctamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Errores:

* GameObject como personajePrincipal y Proyectil tienen un método mover (). Si personajePrinicipal y proyectil heredan de Game Object entonces no es necesario declarar mover() en cada una de las subclases a menos que el comportamiento sea diferente.
* En la clase proyectil los atributos radio , dirección y el método mover están marcados como privados. Estos deben ser accesibles para las otras clases .
* En la listaProyectiles los métodos guardar y eliminar están marcados como int. En UML reciben datos parámetros y no la dirección int.
* La clase proyectil tiene string y debe ser numérica.
* La clase Zombie tiene color pero no tiene métodos para interactuar.
* Guardar y eliminar añadiría un proyectil a la lista y eliminar debe remover