

# Proyecto2-Modelado y Programación-Clases.

Rodrigo García Padilla/420003894

Juan Antonio Jasso Oviedo/317277922

Facultad de Ciencias  
UNAM

18 de enero de 2021

Este documento es para poner qué clases son las que están involucradas con dada patron. Acontinuación viene una lista con dicha información:

- **Singleton.**  
Son las clases:Angel.java,Cazador.java,Vidente.java y Caballero.java.De todas estas clases solo puede haber una instancia.
- **State.**  
Son las clases:EstadoAldea.java,EstadoDia.java y EstadoNoche.java  
La clase que usa el patron es Aldea.java.
- **Strategy.**  
Son las clases:Magia.java,MagiaVidente.java,MagiaCazador.java,MagiaCaballero.java y MagiaAngel.java.El contexto es que cuando un "Aldeano especial" muere se usa un cierto tipo de Magia.
- **Builder.**  
Son las clases:DirectorBuilder.java,BuilderJugador.java,BuilderAldeano.java, BuilderVidente.java,BuilderCaballero.java,BuilderLobo.java,BulderAngel.java y BuilderCazador.java.
- **MVC.**  
Son las clases: MenusJuego.java,ObservadorVista.java,ControladorJuego.java y ControladorSujeto.java.