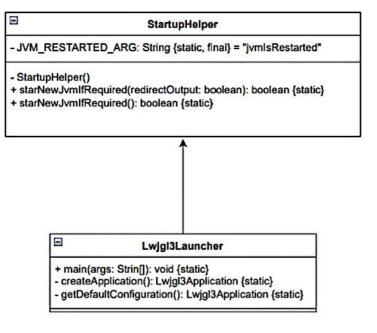
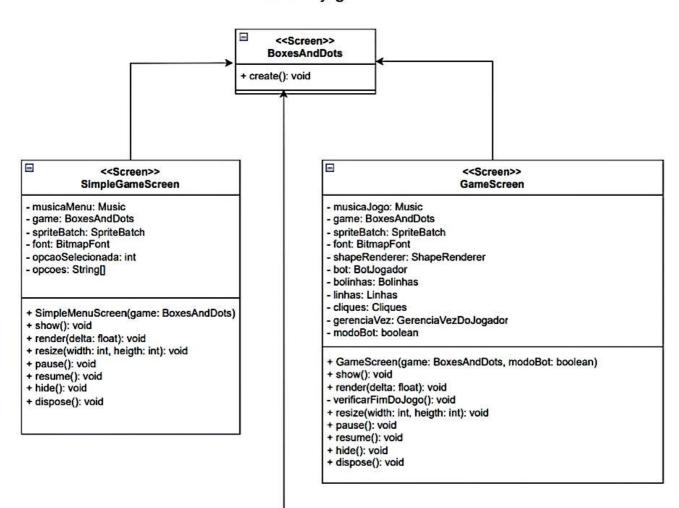
UML das classes responsáveis pelo main do jogo

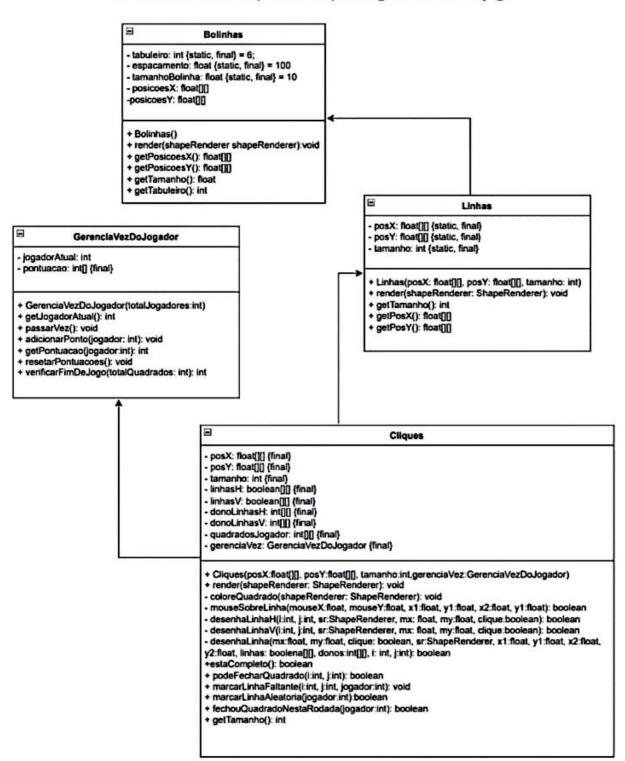


UML das classes responsáveis pelas telas do jogo



<<Screen>> **GameOverScreen** - game: BoxesAndDots - vencedor: int - pontosJogador1: int - pontosJogador2: int - batch: SpriteBatch - font: BitmapFont -modoBot: boolean + GameOverScreen(game: BoxesAndDots, vencedor:int, pontosJogador1:int, pontosJogador2:int, modoBot:boolean) + show(): void + render(delta:float): void + resize(width: int, height: int): void + pause(): void + resume(): void + hide(): void + dispose(): void

UML das classes responsáveis pela lógica interna do jogo



BotJogador

- cliques: Cliques (final)
- gerenciaVez: GerenciaVezDoJogador {final}
- idDoBot: int {final}
- random: Random (final)
- + BotJogador(cliques: Cliques, gerenciaVez: GerenciaVezDoJogador, idDoBot:int)
- + jogar(): void