



sd SequenceDiagram1

MovimientoJugador

Juego

MotorColision

PowerUp

VisitorJugador

Jugador

1 : detectarColisiones

2 : colisionJugadorPowerUp(Jugador,PowerUp)

3 : accept(VisitorJugador v)

4 : visitar(PowerUp)

5 : consumirPowerUp(PowerUp)

6 : recibirGolpe

«destroy»

