

Nivel

Entidad
+interactuar(): void

GUI
#modoDeJuego

Sonido

Reloj

Juego

Sesion de Juego

PuntajeFinal

Tablero de Puntajes

«interface» FabricaEnemigo
+crearEnemigo(): Enemigo

FabricaEnemigoMovil
+crearEnemigo(): Enemigo

FabricaEnemigoFijo
+crearEnemigo(): Enemigo

«interface» Enemigo
#vive
+crearEnemigo(): Enemigo
+destruir(): void
+move(int posicion)
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void
+interactuar()

Piranha Plant
+morder(): void
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void

Koopa Troopa
#saltos
+recibirSaltos(): void
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void

Goomba
#saltos
+recibirSaltos(): void
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego(): void
+matar(): void

Lakitu
#saltos
+recibirSaltos(): void
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void

Buzzy Beetle
#saltos
+recibirSaltos(): void
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void

Spiny
+move(int posicion): void
+construir(): Enemigo
+destruir(): void
+recibirBolaDeFuego()
+matar(): void

«interface» PowerUp
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

Moneda
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

Champion Verde
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

La estrella
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

Fior de Fuego
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

Super Champion
+accept(visitor: PowerUpVisitor): void

«interface» PowerUpVisitor
+visiSuperChampion(): SuperChampion(): void
+visiFlorDeFuego(): FiorDeFuego(): void
+visiEstrella(): Estrella(): void
+visiChampionVerde(): ChampionVerde(): void
+visiMoneda(): Moneda(): void

PowerUpVisitante
+visiSuperChampion(): SuperChampion(): void
+visiFlorDeFuego(): FiorDeFuego(): void
+visiEstrella(): Estrella(): void
+visiChampionVerde(): ChampionVerde(): void
+visiMoneda(): Moneda(): void

«interface» Plataforma

Bloque indestructible

Bloque destructible

Bloque Solido

Bloque de Pregunta
#moneda
#powerUp
+interactuar(posicion, personaje): PowerUp

Ladrillo Solido

Vacio

Tuberia

Jugador
#puntaje: int
#vive: int
#personaje: Personaje
+crearPersonaje(): Personaje
+interactuar(): void

Personaje
#estadoActual: Estado
#habilidadActual: Habilidad
#vive: boolean
+setEstado(estado: Estado): void
+setHabilidad(habilidad: Habilidad): void
+usarHabilidad(): void

«interface» Estado
+recibirDaño(enemigo: Enemigo): void
+tenerHabilidad(): boolean

Normal
+recibirDaño(enemigo: Enemigo): void
+tenerHabilidad(): boolean

Super
+recibirDaño(enemigo: Enemigo): void
+tenerHabilidad(): boolean

Indestructible
+recibirDaño(enemigo: Enemigo): void
+tenerHabilidad(): boolean

«interface» Habilidad
+usarHabilidad(personaje: Personaje)

LanzarFuego
+usarHabilidad(personaje: Personaje)

Invulnerabilidad
+usarHabilidad(personaje: Personaje)

Crear
+usarHabilidad(personaje: Personaje)

Bola de fuego

Motor de Interacción