

Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram1

sd SequenceDiagram1

Sesion de juego

MovimientoJugador

Jugador

Personaje

PowerUpVisitante

Motor de colision

1 : notificarColision(Jugador,PowerUp)

2 : habilitarMovimiento

3 : colisionar(Entidad)

5 : cambiarEstado

4 : colisionar(Entidad)

6 : sumarPuntaje

7 : eliminarDelNivel

«destroy»

X