



Personaje

- Vida | get Vida () ; hacer Daño (int) ;
- Inventario | get Daño () ; get Imagen () ; get Balas () ;
- shot () ;
- ~~get~~ draw () ;
- move () ;

Heroe → Heroe Guardado.

- Vida [30, 100] 0 100
- Monedas
- Inventario
- Enemigos matados
- Nivel
- Imagen
- x, y
- shot

Bad Guy

- Vida
- Arma
- Imagen
- shot
- Boss
- Vida
- Arma.
- Imagen.

Imagen

- get Imagen (int) ;

Inventario → Inventario Guardado.

- Indice
- Array List < Armas >

Arma → Arma Guardado.

- Daño
- Cadencia
- Imagen
- Estado de evolución [0, 4]

Label

- x, y
- update
- draw

m Shot

- update
- draw
- x, y