Grupo:

Pedro Henrique Salmaze - 13783714

Guilherme Henrique Galdini Tosi - 11781587

O UML da pasta "UML_Skooter "foi feito usando o plugin easyUML do NetBeans

Os UML em .png foram feitos usando a ferramenta StarUML

O jogo salva a fase atual em um arquivo chamado "save", para retornar a primeira fase é necessário excluir esse arquivo.

Diagrama de Classes:

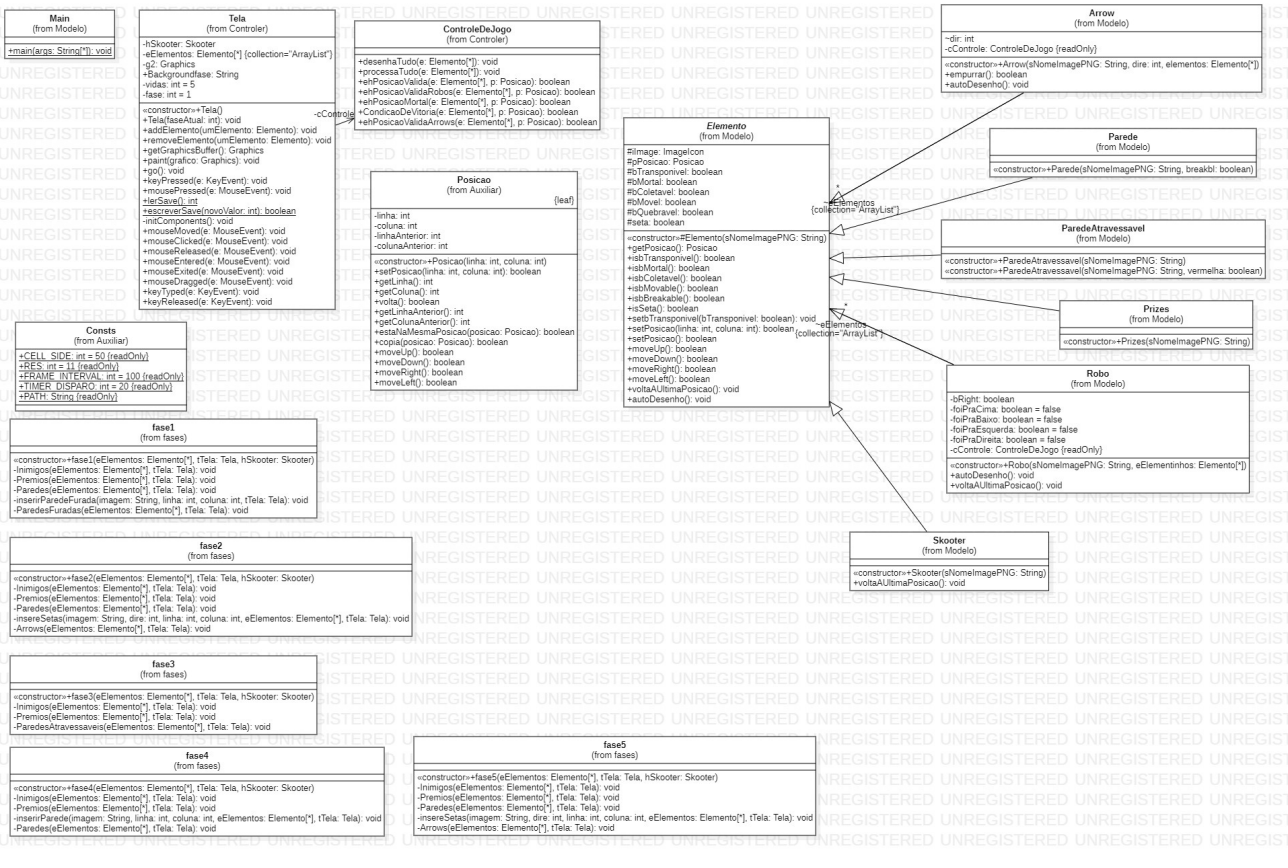
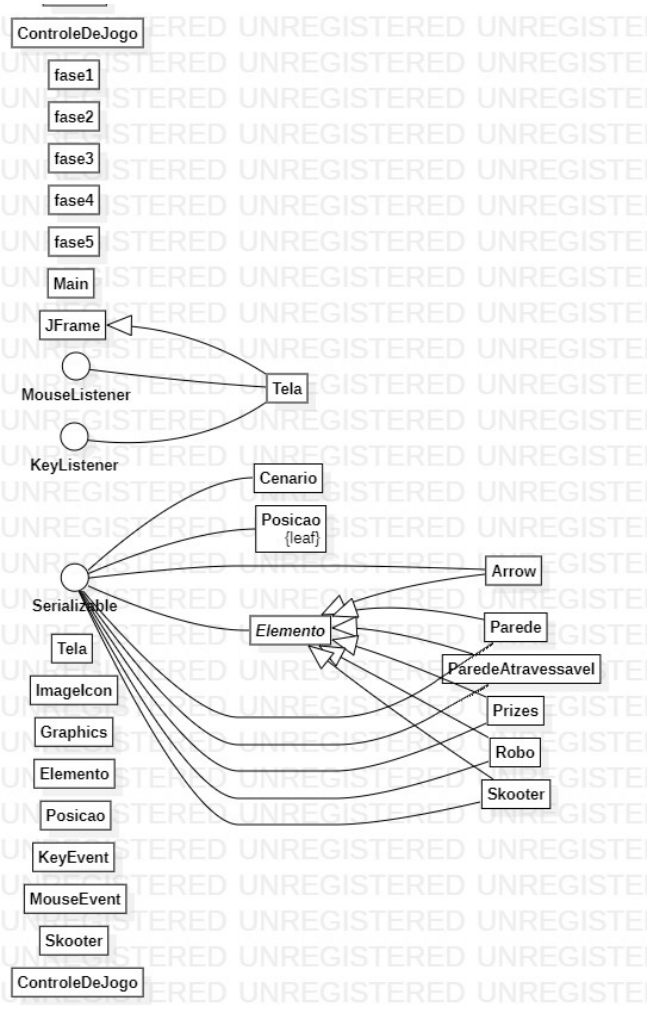


Diagrama de Tipos:


ControleDeJogo
fase1
fase2
fase3
fase4
fase5
Main
JFrame
MouseListener
Tela
KeyListener
Cenario
Posicao
{leaf}
Arrow
Serializable
Elemento
Parede
Tela
ParedeAtravessavel
ImageIcon
Prizes
Graphics
Robo
Elemento
Skooter
Posicao
KeyEvent
MouseEvent
Skooter
ControleDeJogo