



El presente diagrama de clases se diferencia del diagrama anterior en que se removieron las clases “Hunter” y “Warrior”, con la finalidad de disminuir el largo de código y de evitar muchos errores que surgían como consecuencia de la repetitividad de ciertos fragmentos del mismo. Para eliminar estas clases, se creó un parámetro dentro de la clase “Jugador”, que definía el tipo de héroe que iba a ser el jugador, por lo que el método UsarPoder ahora sólo dependerá de este parámetro para distinguir el tipo de poder que debe ser implementado según el héroe que eligiera el jugador.

Además de esto, se terminaron de definir los métodos pertinentes de los nuevos héroes que fueron incorporados al programa.

Finalmente implemento todo lo referente a la interfaz gráfica en Windows Presentation Foundation.