



# **Diagrama de clases**

**y**

# **Las tarjetas CRC**

(Clase-Responsabilidad-Colaboración)

**Juan Felipe Herrera P.**

20181020077

**Cristhian M. Yara P.**

20181020081



**UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS**

**Facultad de Ingeniería  
Ingeniería de Sistemas**

**Diagrama de clases y Las tarjetas CRC:  
City:Coffee**

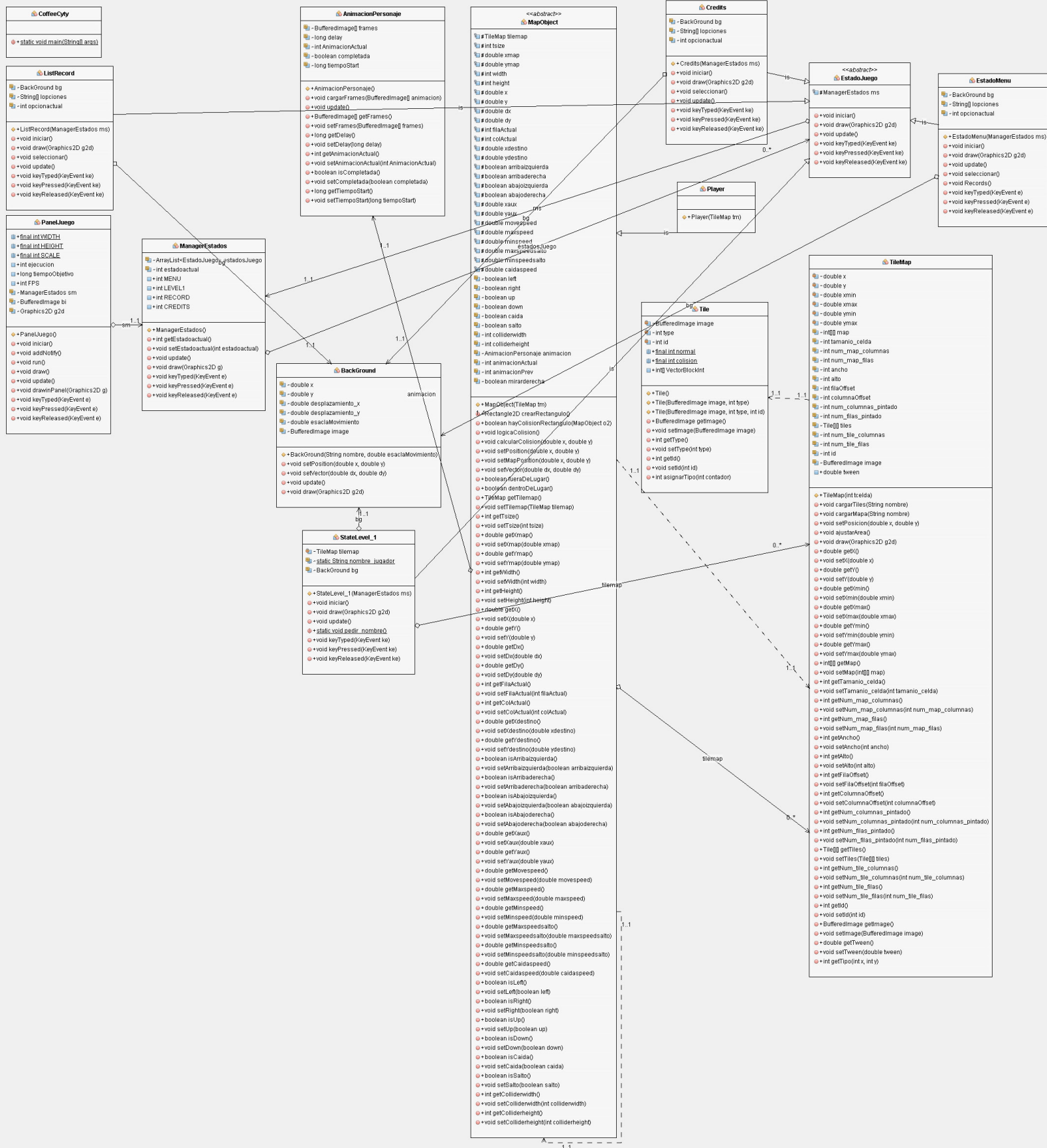
**Juan Felipe Herrera P.**

20181020077

**Cristhian M. Yara P.**

20181020081

# Diagrama de clases



# Tarjetas CRC

## Paquete: CoffeeCity

Main	
Clase principal que ejecuta el juego.	

PanelJuego	
Determina el tamaño de la ventana.	JPanel ManagerEstados

## Paquete: TileMaps

Tile	
Identificar cada tile y determinar si es de tipo bloqueante.	TileMap

TileMap	
Funciones para ajusta el tamaño del mapa, el cargue, optiene tamaño de cuadros y determia la posicion del mapa, a partir de filas y columnas.	TileMap StartLevel1 PanelJuego

Background	
Genera la animación del menu principal.	PanelJuego

# Tarjetas CRC

## Paquete: EstadoJuego

### ManageEstados

Genera la animación del menu principal.

PanelJuego

### EstadoJuego (abstract)

Proporciona los métodos para iniciar, cargar, pintar y los eventos de teclado, para cada clase que herede de el.

ManagerEstados

### EstadoMenu

Menu principal del juego, que permite acceder a los diferentes paneles. Permitiendo seleccionarlos por medio de eventos del teclado.

EstadoJuego

### ListRecord

Conecta con la base de datos y muestra en pantalla los usuarios con mejor puntaje.

DBconection  
EstadoMenu  
EstadoJuego

### Credits

Muestra por pantalla la información acerca de los desarrolladores del juego y demás.

EstadoMenu  
EstadoJuego

### StartLevel1

Carga y pinta el mapa en pantalla, para la interacción por teclado, cargan a su vez los tiles que generarán las colisiones con el sprite (personje).

EstadoJuego  
EstadoMenu  
ManagerEstados  
TileMap