

Loteria Mexicana

Personaje
- nombre : String - imagen : Picture - numero : int
+ Personaje() + getNombre() : String + setNombre() + getImagen() : Picture + setImagen() + getNumero() : Int + setNumero() + toString()

Personaje(): método constructor.

getNombre(), setNombre(), getImagen(), setImagen(), getNumero(), setNumero(): setters y getters para cada uno de los atributos.

toString(): método toString de la clase.

Carta
- frase : String - personaje : Personaje
+ Carta() + getFrase() : String + setFrase() + getPersonaje() : Personaje + setPersonaje() + toString()

Carta(): método constructor de la clase.

getFrase(), setFrase(), getPersonaje(), setPersonaje(): setters y getters para cada uno de los atributos.

toString(): método toString de la clase.

Bonche
-cartas : ArrayList <Carta>
+Bonche() +getCartas() : ArrayList <Carta> +setCartas()

```
+barajar()  
+obtenerCarta() : Carta  
+eliminarCarta()  
+toString()
```

Bonche(): método constructor de la clase.

getCartas(), setCartas(): setter y getter para el atributo cartas el cual es un ArrayList de tipo Carta.

barajar(): método para ordenar las cartas del bonche de forma aleatoria.

obtenerCarta(): método para obtener la carta que se anunciara del bonche.

eliminarCarta(): se elimina la carta que ya fue anunciada.

toString(): método toString de la clase.

Tabla
-personajes : ArrayList -numeroDeTabla : int
+Tabla() +getPersonajes() : ArrayList <Personaje> +setPersonajes() +getNumeroDeTabla() : int +setNumeroDeTabla() +toString()

Tabla(): método constructor de la clase.

getPersonajes(), setPersonajes(), getNumeroDeTabla(), setNumeroDeTabla(): getters y setters para los atributos de la clase.

toString(): método toString de la clase.

Jugador
-tabla : Tabla -nombre : String
+Jugador() +getTabla() : Tabla +setTabla() +getNombre() : String +setNombre() +marcarCarta() +gritarLoteria() +toString()

Jugador(): método constructor de la clase.

getTabla(), setTabla(), getNombre(), setNombre(): getters y setters para los atributos de la

clase.

marcarCarta(): se marca la carta en la tabla del jugador que haya coincidido con la carta que se anuncia por el Griton.

gritarLoteria(): se anuncia que ha conseguido la Lotería.

toString(): método toString de la clase.

Griton
-bonche : Bonche
+Griton() +getBonche() : Bonche +setBonche() +anunciarCarta() +confirmarLoteria()

Griton(): método constructor de la clase.

getBonche(), setBonche(): getter y setter para el atributo bonche.

anunciarCarta(): se obtiene una carta del bonche y se anuncia a los jugadores.

confirmarLoteria(): se verifica que las cartas de la tabla del jugador coincidan con las cartas que fueron sacadas del bonche.

Partida
-jugadores : ArrayList <Jugador> -griton : Griton -bonche : Bonche -tablas : ArrayList <Tabla>
+Partida() +getJugadores() : ArrayList <Jugador> +setJugadores() +getGriton() : Griton +setGriton() +getBonche() : Bonche +setBonche() +getTablas() : ArrayList <Tabla> +setTablas() +toString

Partida(): método constructor de la clase.

getJugadores(), setJugadores(): getter y setter para el atributo jugadores, el método getJugadores regresará un ArrayList de tipo Jugador.

getGriton(), setGriton(): getter y setter para el atributo griton.

getBonche(), setBonche(): getter y setter para el atributo bonche.

getTablas(), setTablas(): getter y setter para el atributo tablas, el método getTablas regresará un ArrayList de tipo Tabla.

toString(): método toString de la clase.