AssaultRifle

- barrel : Barrel
- stock : Stock
- triggerMechanism: Trigger Mechanism
- magazine : Magazine
- sight : Sight
- handguard : Handguard
- grip : Grip
- fireSelector : FireSelector

+ assemble() : void
+ disassemble() : void
+ fire() : void

Agregaremos el cañón de la pistola como composición ya que es parte de la misma y ademas es especifíco al arma, y no tiene proposito si no es en esta.

Los demas componentes seran agregación puesto que nos es util que existan por separado, incluso en el contexto del armado del arma, podemos combinarlos y trabajar con ellos por lo que nos es util tenerlos como un objeto separado ya que cada uno provee propiedades diferentes dependiendo de la elección del usuario.

Barrel

- length : int
- caliber : String
- material: String

+ getters
+ setters
+ attachMuzzleDevice() : void

TriggerMechanism

- triggerWeight : Float
- triggerType : String
- safetyMechanisms : String

+ getters
+ setters
+ operateSafety() : bool

Sight

- type : String
- radius : float

+ getters
+ setters

Stock

- type : String
- material : String
- lengthOfPull : Float

+ getters
+ setters
+ adjustPosition() : void

Magazine

- ammo : Ammo[]

+ getters
+ addAmmo(ammo: Ammo) : void
+ removeAmmo() : void

Handguard

- length : float
- material : String

+ getters
+ setters

Grip

- gripType: String
- gripMaterial : String
- gripAngle : float

+ getters
+ setters

FireSelector

- toggleSelector : bool

+ getters
+ setters
+ toggleSelector() : void

Ammo

caliber : String
capcity : int

+ getters
+ setters
+ greetUser() : void

Creamos una clase de munición para poder usarlo en un array de balas para contener, en caso de ser posible, distintos tipos y cantidades de balas a la vez.

Vamos a crear un nuevo tipo de bala especial que pueda producir efectos especiales dependiendo lo especificado. Esta heredara sus caracteristicas directamente de la clase Ammo.

Special Ammo

- caliber : String
- capcity : int
- effects : String

+ getters
+ setters
+ greetUser() : void