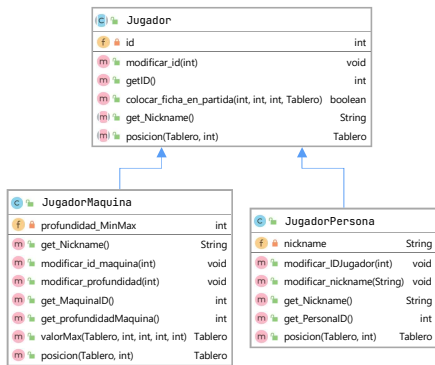


🔍	Tablero	
📄	tablero	Casilla[]
📄	graph_h	int[]
📄	graph_v	int[]
📄	graph_dr	int[]
📄	graph_dl	int[]
📄	num_vacia	int
📄	negras	Set<Position>
📄	blancas	Set<Position>
📄	disponibles	Set<Position>
🔧	inicializeTablero(Casilla[])	void
🔧	getTablero()	Casilla[]
🔧	getCasilla(int, int)	Casilla
🔧	getCasilla_tipo(int, int)	int
🔧	setCasilla_tipo(int, int)	void
🔧	getNumCasillasBlancas()	int
🔧	getNumCasillasNegras()	int
🔧	getNumCasillasDisponibles()	int
🔧	isOk(int, int)	boolean
🔧	bfsCalcularCasillasDisponiblesVertical(Position, int, int)	void
🔧	bfsCalcularCasillasDisponiblesHorizontal(Position, int, int)	void
🔧	bfsCalcularCasillasDisponiblesDiagonalesLeft(Position, int, int)	void
🔧	bfsCalcularCasillasDisponiblesDiagonalesRight(Position, int, int)	void
🔧	calcularCasillasDisponiblesVertical(int)	void
🔧	calcularCasillasDisponiblesHorizontal(int)	void
🔧	calcularCasillasDisponiblesDiagonales(int)	void
🔧	es_possible(int, int)	boolean
🔧	modificarCasillasVertical(int, int, int)	void
🔧	modificarCasillasHorizontal(int, int, int)	void
🔧	modificarCasillasDiagonales(int, int, int)	void
🔧	actualizarTablero(int, int, int)	void
🔧	getCasillasDisponibles()	Set<Position>
🔧	getCasillasNegras()	Set<Position>
🔧	getCasillasBlancas()	Set<Position>
🔧	finalizada()	boolean

🔍	Partida	
📄	id	int
📄	modoDeJuego	int
📄	turno	int
📄	reglas	int[]
📄	j1	Jugador
📄	j2	Jugador
📄	tablero	Tablero
📄	disponibles	Set<Position>
📄	ganador	int
📄	finalizada	int
🔧	getIdPartida()	int
🔧	getModoDeJuegoPartida()	int
🔧	getReglasPartida()	int[]
🔧	getTurnoPartida()	int
🔧	getId_J1()	int
🔧	getId_J2()	int
🔧	getNickJugador1()	String
🔧	getNickJugador2()	String
🔧	getTableroPartida()	Tablero
🔧	setTableroPartida(Tablero)	void
🔧	getGanador()	int
🔧	getFinalizada()	int
🔧	incrementarTurnoPartida()	void
🔧	setGanador(int)	void
🔧	rondaPartida(String[])	int
🔧	reglasCasillasDisponibles()	void
🔧	comprobarPartidaFinalizada()	void
🔧	actualizarTablero()	void
🔧	print_Tablero()	void
🔧	print_casillas_disponibles(Set<Position>)	void
🔧	get_info_partida()	void
🔧	toArrayList()	ArrayList<String>

🔍	ElementoRanking	
📄	idJugador	int
📄	nickJugador	String
📄	partidasGanadas	int
📄	partidasPerdidas	int
📄	partidasEmpatadas	int
📄	totalPartidasJugadas	int
🔧	modificar_nickname(String)	void
🔧	incrementar_partida_ganada()	void
🔧	incrementar_partida_perdida()	void
🔧	incrementar_partida_empatada()	void
🔧	getId()	int
🔧	getNickname()	String
🔧	getGanadas()	int
🔧	getPerdidas()	int
🔧	getEmpatadas()	int
🔧	getTotales()	int
🔧	consultar_ganadas()	String
🔧	consultar_perdidas()	String
🔧	consultar_empatadas()	String
🔧	consultar_all()	String



🔍	Ranking	
📄	ranking	ArrayList<ElementoRanking>
🔧	add_al_ranking(ElementoRanking)	void
🔧	modificar_elemento_ranking(int, ElementoRanking)	Boolean
🔧	consultar_tam_ranking()	int
🔧	eliminar_elemento_ranking(int, String)	Boolean
🔧	existe_en_ranking(int, String)	int
🔧	consultar_ranking(int, String)	ElementoRanking
🔧	consultar_elemento_i(int)	ElementoRanking
🔧	consultar_info_elemento_j(int)	String
🔧	incrementar_ganadas_perdidas(int, String, int, String, int)	void
🔧	incrementar_partida(int, String, int)	void
🔧	ordenar_ranking(int)	Boolean
🔧	toArrayList()	ArrayList<String>
🔧	print_persona_ranking(int, String)	void
🔧	print_ranking()	void
🔧	print_ranking_orden(int)	void

🔍	Position	
📄	x	int
📄	y	int
🔧	getX()	int
🔧	getY()	int

🔍	SuccessorFunction	
📄	sucesores	Set<Tablero>
📄	disponibles	Set<Position>
🔧	genera_sucesores(Tablero, int)	Set<Tablero>