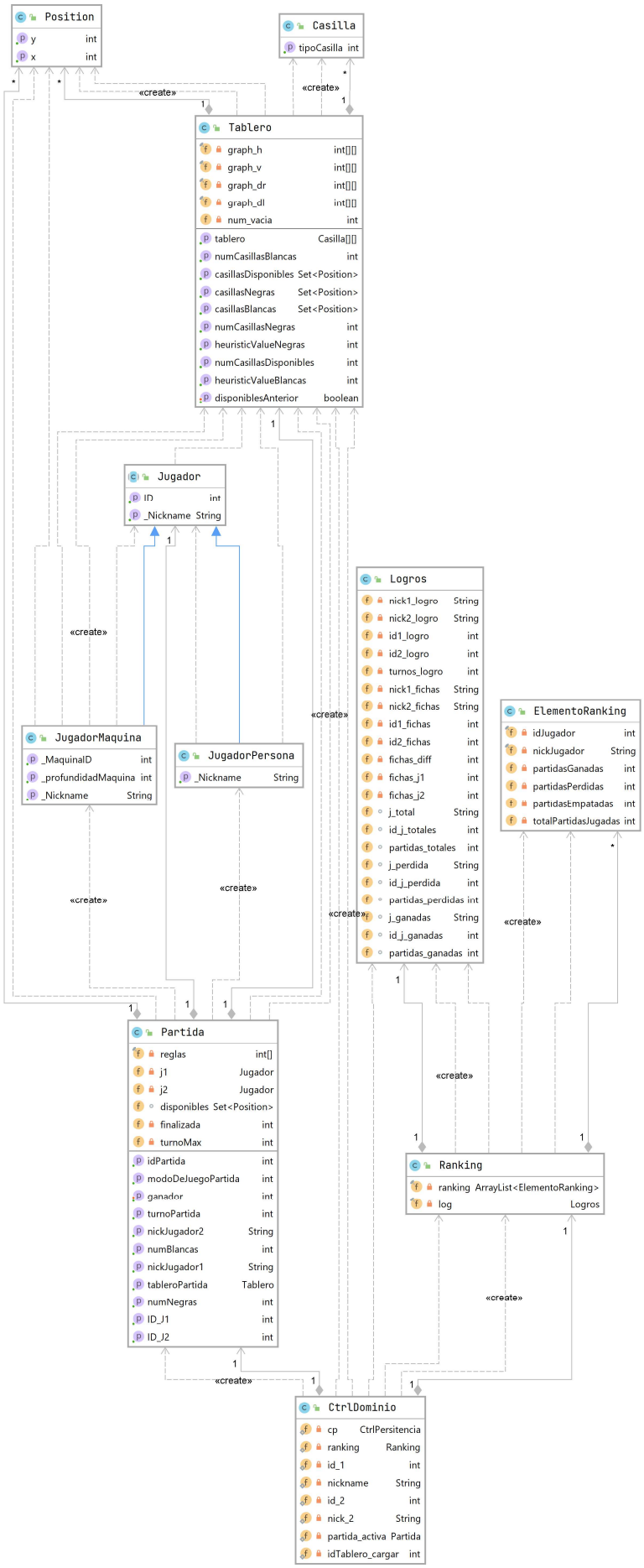
Position
y int
x int
Casilla
tipoCasilla int
Tablero
graph_h int[][]
graph_v int[][]
graph_dr int[][]
graph_dl int[][]
num_vacia int
tablero Casilla[][]
numCasillasBlancas int
casillasDisponibles Set<Position>
casillasNegras Set<Position>
casillasBlancas Set<Position>
numCasillasNegras int
heuristicValueNegras int
numCasillasDisponibles int
heuristicValueBlancas int
disponiblesAnterior boolean
Jugador
ID int
_Nickname String
Logros
nick1_logro String
nick2_logro String
id1_logro int
id2_logro int
turnos_logro int
nick1_fichas String
nick2_fichas String
id1_fichas int
id2_fichas int
fichas_diff int
fichas_j1 int
fichas_j2 int
j_total String
id_j_totales int
partidas_totales int
j_perdida String
id_j_perdida int
partidas_perdidas int
j_ganadas String
id_j_ganadas int
partidas_ganadas int
ElementoRanking
idJugador int
nickJugador String
partidasGanadas int
partidasPerdidas int
partidasEmpatadas int
totalPartidasJugadas int
JugadorMaquina
_MaquinaID int
_profundidadMaquina int
_Nickname String
JugadorPersona
_Nickname String
Partida
reglas int[]
j1 Jugador
j2 Jugador
disponibles Set<Position>
finalizada int
turnoMax int
idPartida int
modoDeJuegoPartida int
ganador int
turnoPartida int
nickJugador2 String
numBlancas int
nickJugador1 String
tableroPartida Tablero
numNegras int
ID_J1 int
ID_J2 int
Ranking
ranking ArrayList<ElementoRanking>
log Logros
CtrlDominio
cp CtrlPersitencia
ranking Ranking
id_1 int
nickname String
id_2 int
nick_2 String
partida_activa Partida
idTablero_cargar int
«create»
1
*