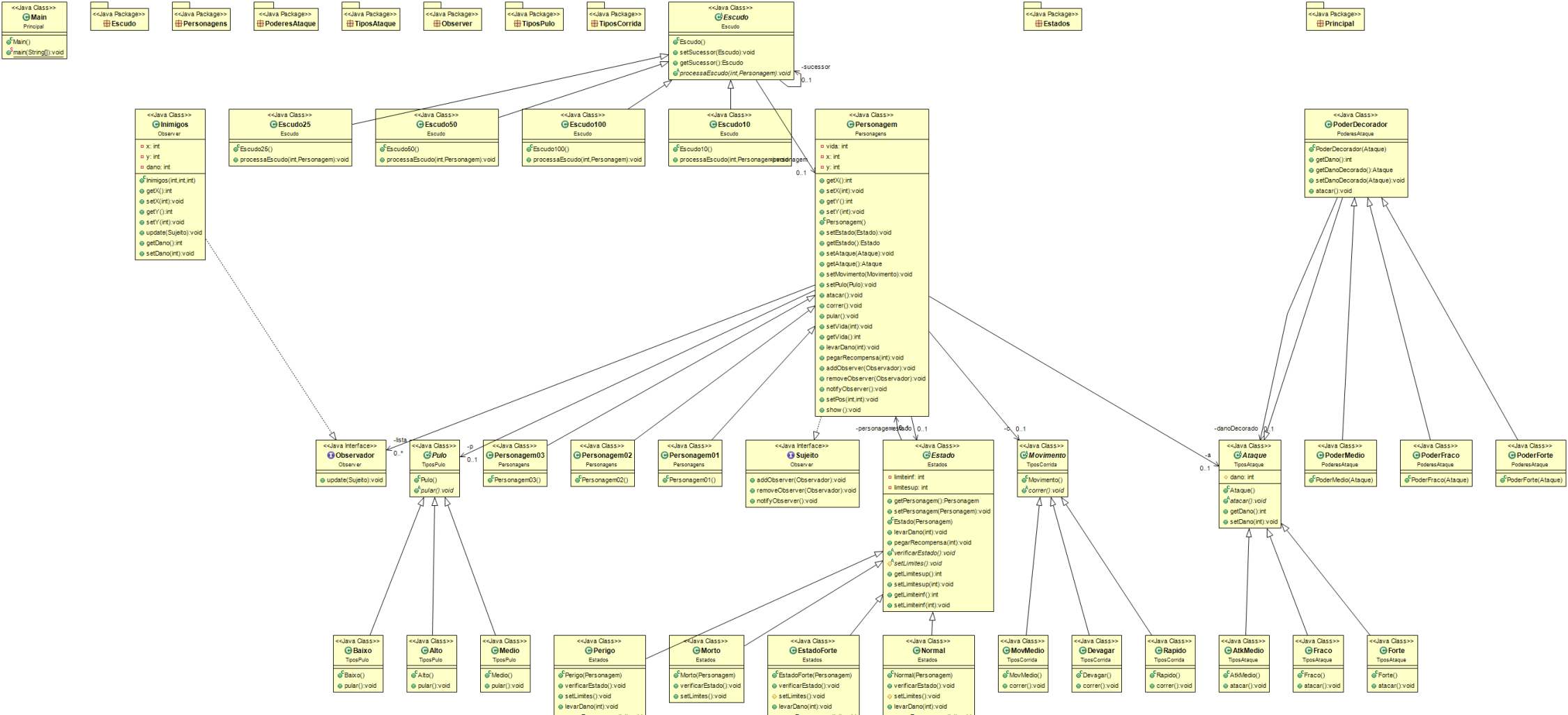
Main
Principal
Main()
main(String[]):void
Escudo
Personagens
PoderesAtaque
TiposAtaque
Observer
TiposPulo
TiposCorrida
Escudo
Escudo()
setSucessor(Escudo):void
getSucessor():Escudo
processaEscudo(int,Personagem):void
-sucessor
0..1
Estados
Principal
Inimigos
Observer
x: int
y: int
dano: int
Inimigos(int,int,int)
getX():int
setX(int):void
getY():int
setY(int):void
update(Sujeito):void
getDano():int
setDano(int):void
Escudo25
Escudo
Escudo25()
processaEscudo(int,Personagem):void
Escudo50
Escudo
Escudo50()
processaEscudo(int,Personagem):void
Escudo100
Escudo
Escudo100()
processaEscudo(int,Personagem):void
Escudo10
Escudo
Escudo10()
processaEscudo(int,Personagem):void
-personagem
0..1
Personagem
Personagens
vida: int
x: int
y: int
getX():int
setX(int):void
getY():int
setY(int):void
Personagem()
setEstado(Estado):void
getEstado():Estado
setAtaque(Ataque):void
getAtaque():Ataque
setMovimento(Movimento):void
setPulo(Pulo):void
atacar():void
correr():void
pular():void
setVida(int):void
getVida():int
levarDano(int):void
pegarRecompensa(int):void
addObserver(Observador):void
removeObserver(Observador):void
notifyObserver():void
setPos(int,int):void
show():void
PoderDecorador
PoderesAtaque
PoderDecorador(Ataque)
getDano():int
getDanoDecorado():Ataque
setDanoDecorado(Ataque):void
atacar():void
-lista
0..*
Observador
Observer
update(Sujeito):void
-p
0..1
Pulo
TiposPulo
Pulo()
pular():void
Personagem03
Personagens
Personagem03()
Personagem02
Personagens
Personagem02()
Personagem01
Personagens
Personagem01()
Sujeito
Observer
addObserver(Observador):void
removeObserver(Observador):void
notifyObserver():void
-personagemestado
0..1
Estado
Estados
limiteinf: int
limitesup: int
getPersonagem():Personagem
setPersonagem(Personagem):void
Estado(Personagem)
levarDano(int):void
pegarRecompensa(int):void
verificarEstado():void
setLimites():void
getLimitesup():int
setLimitesup(int):void
getLimiteinf():int
setLimiteinf(int):void
-o
0..1
Movimento
TiposCorrida
Movimento()
correr():void
-a
0..1
-danoDecorado
0..1
Ataque
TiposAtaque
dano: int
Ataque()
atacar():void
getDano():int
setDano(int):void
PoderMedio
PoderesAtaque
PoderMedio(Ataque)
PoderFraco
PoderesAtaque
PoderFraco(Ataque)
PoderForte
PoderesAtaque
PoderForte(Ataque)
Baixo
TiposPulo
Baixo()
pular():void
Alto
TiposPulo
Alto()
pular():void
Medio
TiposPulo
Medio()
pular():void
Perigo
Estados
Perigo(Personagem)
verificarEstado():void
setLimites():void
levarDano(int):void
pegarRecompensa(int):void
Morto
Estados
Morto(Personagem)
verificarEstado():void
setLimites():void
EstadoForte
Estados
EstadoForte(Personagem)
verificarEstado():void
setLimites():void
levarDano(int):void
pegarRecompensa(int):void
Normal
Estados
Normal(Personagem)
verificarEstado():void
setLimites():void
levarDano(int):void
pegarRecompensa(int):void
MovMedio
TiposCorrida
MovMedio()
correr():void
Devagar
TiposCorrida
Devagar()
correr():void
Rapido
TiposCorrida
Rapido()
correr():void
AtkMedio
TiposAtaque
AtkMedio()
atacar():void
Fraco
TiposAtaque
Fraco()
atacar():void
Forte
TiposAtaque
Forte()
atacar():void