

En este diagrama hemos considerado una clase Juego que se compone de Ciclo y de Vivo. De Vivo heredan Enemigo y Personaje.

Personaje hereda también de Control, mientras que de Enemigo heredan enemigo Estandar y enemigo Jefe.

También tenemos Maquina de estados que compone los enemigos, ciclos, estados y transiciones.

