



# Collaboration1::Interaction1::SequenceDiagram1

sd SequenceDiagram1

Jugador

Mario

GUI

En verdad se debería encargar el  
observer de mario a la parte de  
actualizar la Grafica

1 : detecta\_evento

2 : mover(e)

3 [e.getCode() == VK\_RIGHT] :

4 : mover\_derecha()

5 : actualizarGIF()

