

+ serChocado() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void +

*Plataforma

+ serChocado() : void + visit(ms: MarioSimple);

BloqueDePregunta

contenido : PowerUp

+ visit(ms: MarioSimple); + visit(ms: SuperMario); + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego); + visit(ms: CompuestoInvencible);	+ serChocado() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void	+ visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void	+ visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void +	+ visit(ms: MarioSimple): void + + visit(ms: SuperMario): void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego): void + visit(ms: CompuestoInvencible): void	+ visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void	*KoopaTroopaState +recibirSalto(): void +	+recibirSalto(): void + Proyectil +recibirSalto(): void +
+ recibirBolaDeFuego () : void + recibirSalto() : void + visit(ms: MarioSimple) : void + visit(ms: SuperMario) : void + visit(ms: SuperMario) = void + visit(ms: SuperMario) = void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void	+ recibirSalto() : void + visit(ms: MarioSimple) : void + visit(ms: MarioSimple) : void + visit(ms: SuperMarioFiorDeFuego) : void + visit(ms: CompuestoInvencible) : void	*recibirSalto() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + + visit(ms: CompuestoInvencible) : void +	+ visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void +	PiranhaPlant +recibirSalto(): void + + visit(ms: ManioSimple): void + + visit(ms: SuperMario): void + + visit(ms: SuperMarioFiorDeFuego): void + + visit(ms: CompuestoInvencible): void +	+ recibirSalto() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + + visit(ms: CompuestoInvencible) : void +	-estado: KoopaTroopa -estado: KoopaTroopaState +recibirSalto(): void + + visit(ms: MarioSimple): void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego): void + + visit(ms: CompuestoInvencible): void +	

BloqueSólido

+ serChocado() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void + LadrilloSólido

+ serChocado() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void +

ChampiñonVerde

AfueraCaparazon

+recibirSalto() : void +

+ visit(ms: MarioSimple) : void + + visit(ms: SuperMario) : void + + visit(ms: SuperMarioFlorDeFuego) : void + + visit(ms: CompuestoInvensible) : void +

+ serChocado() : void + + visit(ms: MarioSimple) : void +

Juego						
# plataformas : Coleccion <plataforma></plataforma>	□ Mario	*MarioState	☐ MarioSimple	□ SuperMario	□ SuperMarioFlorDeFuego	CompuestoInvencible
# powerUps : Coleccion <powerup> # enemigos : Coleccion<enemigo> # miMario : Mario</enemigo></powerup>	# estado : MarioState # instancia : Mario	+ perderVida () : void + chocarBloque (p : Plataforma) : void	+ perderVida () : void + + chocarBloque (p : Plataforma) : void +	+ perderVida () : void + + chocarBloque (p : Plataforma) : void +	+ perderVida () : void + + chocarBloque (p : Plataforma) : void +	# composicionEstado : MarioState
# vidas : int # monedas : int # puntos : int	- Mario () : void	+ tirarBolaFuego () : BolaDeFuego + aceptar(p: PowerUp) : void + aceptar(pi : Plataforma) : void	+ tirarBolaFuego () : BolaDeFuego + + aceptar(p: PowerUp) +	+ tirarBolaFuego () : BolaDeFuego + + aceptar(p: PowerUp) +	+ ttratBolaFuego () : BolaDeFuego + + aceptar(p: PowerUp) +	+ perderVida () : void + + chocarBloque (p: Plataforma) : void + + tirarBolaTuego () : BolaDeFuego + +aceptar(p: PowerUp) +
+ modificarVidas () : void + modificarPuntos (puntos : int) : void + modificarMonedas () : void	+ saltar() : void + correr() : void + getInstancia () : Mario					