Mario

Mario

- estadoEstilizado : MarioState
- vidas : int
- invencible : int
- vivo : int
- gravedad : double
- dificultadx : double
- dificultady : double
- subirPlataforma : boolean
- posicionSiguiente? : int
- cayendo : int
- muerto : boolean
- jorge : Jorge

+ Mario(posicion0: int, posicion1: int, sprite: Sprite)
+ estaEstilizado() : void
+ obtenerPosicion() : int
+ obtenerVidas(int): int
+ setVidas(int): void
+ numeroVidas () : void
+ modificarPortion (cantidad : int) : void
+ getVidas() : int
+ estaEstilizado() : void
+ estaMuerto() : void
+ setEstadoEstilizado(estadoEstilizado: MarioState)
+ setEstado(int estado): void
+ obtenerplataforma : Plataforma) : void
+ setPosicion(int x, int y) : void
+ obtenerJoyas(int Energia) : void
+ obtenerEspectaculoCampeonato () : void
+ obtenerEnergia() : int
+ obtenerPortalPortugal() : void
+ obtenerCampeonatoUnido() : void
+ obtenerEspectaculoCampeonato () : void
+ obtenerEstatua() : void
+ obtenerTubería() : void
+ obtenerPortalPortugal() : void
+ obtenerLatidoBolido () : void
+ obtenerJoyas () : void
+ obtenerEstatua() : void
+ obtenerLatido () : void
+ obtenerPortalPortugal() : void
+ obtenerDisparo () : void
+ obtenerEspectaculoTroopa () : void
+ obtenerJoyas () : void
+ obtenerEstablecimientoDirectivo(): void
+ habilitarSectorinvertidoDirectivo(): void
+ obtenerEspectaculoCampeonato(): void
+ habilitarSectorinvertidoJoyas(int): void
+ obtenerEstablecerEstatuPortal: void
+ obtenerEstablecerEstatuPortal: void
+ actualizarEnergia() : void
+ obtenerEnergia(int estado): void
+ obtenerEstatuMario: boolean: void
+ establecerJoyas(int Jorge): void

MarioEstilizado

puedeTrueBotonDeFuego: boolean
mario : Mario

+ MarioEstilizado(Mario: mario)
+ puedeTrueBotonDeFuego() :boolean
+ setPuedeTrueBotonDeFuego() : void
+ finalBotonDeFuego () : void
+ aplicarSuperChampionato() : void
+ aplicarBotonDeFuego() : void
+ aplicarFinalDeFuego () : void
+ aplicarBloqueDePregunta () : void
+ aplicarBuscaBeeb () : void
+ aplicarBloqueBolido () : void
+ aplicarLatidoBolido () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarBuscaBeeb() : void
+ aplicarSpring () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarLatido () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarDisminuir () : void
+ aplicarNinjaTroopa () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ obtenerSpectaculoDirectivo(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(): Sprite
+ tempoFinalizado() : void
+ obtenerEnergia(int estado): void
+ obtenerEstatu() : void
+ obtenerNumeroPlant() :int
+ obtenerCartas() :int
+ obtenerMario() : void

SuperMario

+ SuperMario(mario: Mario)
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarFinalDeFuego() : void
+ aplicarBloqueDePregunta () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarBuscaBeeb () : void
+ aplicarLatidoBolido () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarBuscaBeeb () : void
+ aplicarSpring () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarPortalPlant() : void
+ aplicarDisminuir () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ compañeroJoyas() : void
+ obtenerSpectaculoDirectivo(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(): Sprite
+ obtenerNumeroPlant() :int
+ obtenerCartas() :int
+ obtenerMario() : void

SuperMarioEstilizado

- temporizador: Reloj
- estadoInferior : MarioState

+ InvencibleJoyas(mario: Mario, estadoInferior: MarioState)
+ aplicarBotonDe() : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarBloqueDePregunta () : void
+ aplicarTubería () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarLatidoBolido () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarBuscaBeeb () : void
+ aplicarSpring () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarLatido () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ aplicarDisminuir () : void
+ aplicarNinjaTroopa () : void
+ aplicarJoyas () : void
+ obtenerSpectaculoDirectivo(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(): Sprite
+ obtenerNumeroPlant() :int
+ obtenerCartas() :int
+ obtenerMario() : void

MarioFinDeFuego

+ MarioFinDeFuego(mario: Mario)
+ finalBotonFuego() : void
+ obtenerSpectaculoDirectivo(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoCampeonato(int): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(): Sprite
+ obtenerSpectaculoEstablecimiento(int): Sprite
+ obtenerNumeroPlant() :int
+ obtenerCartas() :int
+ obtenerMario() : void

BotonDeFuego

+ BotonDeFuego(posicion0: int, posicion1: int, sprite: Sprite)
+ aplicar(mario: Mario) : void +
+ aplicar(plataforma : Plataforma) : void +
+ aplicar(joyas : Joyas) : void +
+ aplicar(energia: Energia) : void +
+ setBotonDe (de : Entidad) : void +

Energías

Energia

+ setAfectado(estado0: Entidad) : void
+ afectaTubería () : void +
+ afectaLatidoBolido () : void +
+ afectaLatidoBolido () : void +
+ afectaSalto () : void +
+ afectaBuscaBeeb () : void +
+ afectaBuscaBeeb () : void +
+ afectaSpring () : void +
+ afectaLatido () : void +
+ afectaPortalPlant() : void +
+ afectaDisminuir () : void +
+ afectaNinjaTroopa () : void +

Plataformas

Plataforma

+ Plataforma(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ])
+ setTiledatosInicial(int: Entidad) : void
+ movers() : void +

BloqueDePregunta

- contenido : PowerUp

+ BloqueDePregunta(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ], contenido:PowerUp)
+ afectaJoyas(mario: Mario, direccion: String) : void +
+ afectaMario(mario: Mario) : void+

Tubería

- planta : PlantaPlant

+ Tubería(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ])
+ Tubería(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ], plantaPlant: PlantaPlant)
+ afectaJoyas(mario: Mario, direccion: String) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaMario(mario: Mario) : void+

Bolido

+ BloqueSolido(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ])
+ afectaJoyas(mario: Mario, direccion: String) : void +
+ setTiledatosInicial(int: Entidad, direccion: String) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaMario(mario: Mario) : void+

LatidoSolido

+ LatidoSolido(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ])
+ afectaJoyas(mario: Mario, direccion: String) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaMario(mario: Mario) : void+

Meta

+ Meta(posicion0: int, posicion1: int, sobreesteSprite:Sprite[ ])
+ afectaJoyas(mario: Mario, direccion: String) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaMario(mario: Mario) : void+

PowerUps

Powerup

+ setAfectado(estado0: Entidad) : void
+ afectaTubería () : void +
+ afectaBloqueSolido () : void +
+ afectaLatidoBolido () : void +
+ afectaJoyas () : void +
+ afectaBalcón: Mario) : void +
+ afectaBuscaBeeb () : void +
+ afectaBuscaBeeb () : void +
+ afectaSpring () : void +
+ afectaLatido () : void +
+ afectaPortalPlant() : void +
+ afectaDisminuir () : void +
+ afectaNinjaTroopa () : void +

Joyas

+ setAfectado(estado0: Entidad) : void
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +

Energía

+ afectaJoyas(mario: Mario) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +

Monedas

+ afectaJoyas(mario: Mario) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ movers() : void +

PlantaPlantaJoyas

+ afectaJoyas(mario: Mario) : void +
+ movers() : void +

ChampionUnido

+ afectaJoyas(mario: Mario) : void +
+ afectaJoyas(energia: Energia) : void +
+ afectaJoyas(joyas: Powerup) : void +

Sprites

FalsoSolidoSprite

- falsoSprite : FalsoSprite
- falsoSonido : FalsoSonido

+ FalsoSolidoSprite(falsoSprite: FalsoSprite)
+ creaBloque (x: int, y: int) : Mario
+ creaBloqueBrillante(int, y: int) : BloqueBrillante
+ creaBloqueDe(int, y: int) : BloqueDe
+ creaSpring (x: int, y: int) : Spring
+ creaLatidoLiz (x: int, y: int) : LatidoLiz
+ creaBloqueDeTroopa(int, y: int) : BloqueTroopa
+ creaPlantaPlantaDe (x: int, y: int) : PlantaPlant
+ creaBloqueDePregunta(x: int, y: int) pos: Powerup) : BloqueDePregunta
+ creaBloqueBolido (x: int, y: int) : BloqueBolido
+ creaSpring (x: int, y: int) : Spring
+ creaTubería(x: int, y: int) : Tubería
+ creaPlantaPlantaDe (x: int, y: int) : PlantaPlantaDe(): Tubería
+ creaLatidoBolido (x: int, y: int) : LatidoBolido
+ creaMonedaJoy: int, y: int) : Moneda
+ creaBloqueDeTroopa(int, y: int) : BloqueTroopa
+ creaMonedaJoy: int, y: int) : Moneda
+ creaChampionUnido(x: int, y: int) : ChampionUnido
+ creaChampionato (x: int, y: int) : ChampionChampion
+ creaBloqueDeTroopa(x: int, y: int) : BloqueTroopa

TerrenoSprite

estadoSprite : String

+ FalsoSolidoSprite(sprite: string)
+ spriteBalcón(): Sprite[ ]
+ spriteTubería() : Sprite[ ]
+ spriteSpring() : Sprite[ ]
+ spriteSpring() : Sprite[ ]
+ spriteJoyas() : Sprite[ ]
+ spriteNinjaTroopa() : Sprite[ ]
+ spritePlantaPlant() : Sprite[ ]
+ spriteBloqueDeTroopa() : Sprite[ ]
+ spriteBloqueBolido() : Sprite[ ]
+ spriteJoyas() : Sprite[ ]
+ spriteJoyas() : Sprite[ ]
+ spriteLatidoBolido() : Sprite[ ]
+ spriteMoneda() : Sprite[ ]
+ spriteChampionUnido() : Sprite[ ]
+ spriteEnemigo() : Sprite[ ]
+ spriteChampionUnido() : Sprite[ ]
+ spriteChampionato() : Sprite[ ]
+ spriteBloqueDeTroopa() : Sprite[ ]

FalsoSolidoSonido

+ sFalsoaSonido()

FalsoSolidoSonidoSonido

+ sFalsoaSonido()

FalsoSolidoSonido

- nSolidoSonido : String

+ FalsoSolidoSonido(nx: String)
+ sonidoMario(): Sonido
+ sonidoBloqueDeTroopa(): Sonido
+ sonidoSonido() : Sonido
+ sonidoSpring() : Sonido
+ sonidoJoyas() : Sonido
+ sonidoNinjaTroopa(): Sonido
+ sonidoPlantaPlant(): Sonido
+ sonidoBloqueDeTroopa(): Sonido
+ sonidoBloqueBolido() : Sonido
+ sonidoJoyas() : Sonido
+ sonidoJoyas() : Sonido
+ sonidoLatidoBolido() : Sonido
+ sonidoMoneda() : Sonido
+ sonidoChampionUnido() : Sonido
+ sonidoSalto() : Sonido
+ sonidoChampionUnido() : Sonido
+ sonidoChampionato() : Sonido
+ sonidoBloqueDeTroopa() : Sonido
+ sonidoLanza() : Sonido

Sprite

- nSolo: String

+ Sprite(solo:String): String
+ toaleraseKulaSonigen() : String

Paralaxe

- Bandos: int
- Bello: int

+ method(type): type

Hitos

HitoMario

- jorge : Jorge
- HitoEstjmuciec: boolean

+ run () : void
+ movarMario() : void
+ detenerMario

HitoEstatuMario

- jorge : Jorge
- HitoEstjmuciec: boolean

+ run () : void
+ movarMario() : void
+ detenerMario

Vistas

ControladorVistas

- estj : Reloj
- jorge : Jorge
- partidaEstrenar: PartidaEstrenar
- partidaEstrenar: PartidaEstrenar
- barra: JFrame

+ ControladorVistas(jorge: Jorge)
+ setJorge(): void
+ movarPartidaEstrenar () : void
+ movarPartidaEstrenarCom () : void
+ movarPartidaEstrenar() : void
+ movarPartidaEstrenar() : void
+ actualizarPanel() : void
+ setEstado(int posicion: char) :void
+ movarJorge()
+ establecerDirección(int direccion: char)
+ registrarObservadorEstablecerEstado(ob : Observer
+ registrarObservadorEstablecerEstadoBalcón(Observer

ObservadorEstablecerEstado

+ actualizar() : void

ObservadorEstablecerEstado

entidadObservado: EntidadLugar

+ ObservadorDuEstablecerEstado(entidadLugar)
+ actualizar() : void +
+ actualizar() : void
+ actualizarPosicion() : void

ObservadorMario

- partidaJorge: PartidaJorge
- marioObservado: EntidadMario

+ ObservadorMario(partidaJorge: PartidaJorge, marioObservado: EntidadMario) :void
+ actualizar() : void +

ObservadorEntidades

+ ObservadorEntidades(entidadObservado: EntidadLugar) : void
+ setUpdate() : void
+ terminar() : void

PantallaCelestiaVistas

- controlador: ControladorVistas
- imagenFondo: JLabel

+ repagarImagenFondo() : void

PantallaVistas

- controlador Vistas: ControladorVistas
- imagenFondo: JLabel
- nivel2: JBoxlPlaner
- nivel1: JBoxlPlaner
- vidas: JLabel
- monedas: JLabel
- puntuación: JLabel
- puntaEstimación: JPanel

+ PantallaJorge(controlador: ControladorVistas)
+ repagarEntidadesVistas(lugar: EntidadLugar): Observer
+ actualizarEntidadMario(entidadMario: EntidadMario): Observer
+ actualizarSonidoMario(marioObservado: EntidadMario) : void
+ mostrarSonido() : void

PantallaRanking

- controlador Vistas: ControladorVistas
- imagenFondo: JLabel
- imagenFondo: JLabel
- pantallaRanking: JLabel
- pantallaRanking: JLabel
- botonSalir: JBoxlBoo

+ PantallaRanking(controlador Vistas: ControladorVistas)

PantallaInicial

- controlador: ControladorVistas
- imagenFondo: JLabel
- imagenFondo: JLabel
- botonJugar: JButton
- botonRanking: JBoxlBoo
- botonMusicaOn(jugar: JButton
- botonMusicaOn(salir: JBoxlBoo

+ agregarBotonVista() :void
+ agregarBotonRanking() :void
+ agregarBotonMusicaOn() :void
+ agregarBotonMusicaOn(salir) :void
+ agregarImagenFondo() : void
+ registrarOyenteBotonJugar() :void
+ registrarOyenteBotonRanking() :void
+ registrarOyenteBotonOrigenal() :void
+ registrarOyenteSalir(int) :void

Sonido

- tempoinicialo: long
- duracion: long

+ Reloj(duracion: long)
+ inicia() : void
+ finalizado() :boolean

ConstantesVistas

int ANCHO_FRAME = 768
int ALTO_FRAME = 576

AdaptadorPosicion

+ transformarX(int posicion0) :int
+ transformarY(int posicion0) :int

Lanzador

Lanzador

+ main(jorge : String)

Parser

ParserMarioMario

- falsoSolidoMario : FalsoSolidoMario

+ ParserMarioMario(FalsoSolidoMario falsoSol)
+ mergeBotón(String: culadoAction): Nivel
+ getNivel(int nivel, int[ ] [ ] [ ] [