En mi diagrama podemos observar que hay una clase llamada "Game", dónde va tenemos el nombre especificado y nos da la bienvenida al juego. Por otro lado, podemos observar que hay otra clase llamada "CharacHistory" que tiene una agregación hacia "Game", esta nos muestra las historias de los personajes dependiendo el que se escoja y ya que este es un juego que tiene varios personaies de otras sagas, si "Game" se destruve las historias aún existirían. También tenemos Game otra clase llamada "Character" la cual tiene una CharacHistory composición con "Game", ya que si el juego no existiera, -Name:string='PokeSmash' no existirían los personaies con esas característica: esta -Character:string -Version:string clase "Character" tiene 4 herencias con "TLOZelda", -character:CHARACTER +History():string "Ganondorf", "FinalFantasy" y "Sephiroth"; estos son los 4 +getters tipos de personajes que se podrían elegir y todo +aetters dependería del juego que se escoja. los 4 tienen sus +Welcome():void características que heredaron, como es el juego, el porcentaie de daño v el ataque tilt: también cada uno tiene su propio ataque especial, su nombre y su forma de cargar el ataque. Por último, podemos observar que existen dos asociaciones "TLOZelda" con "Ganondorf" v "FinalFantasy" con "Sephiroth", estas especifican que Character únicamente entre ellas se pueden atacar con "TiltAttack" y #Game:string su especial. #info:string #DamagePer:int #Turn:inst -TiltAttack:int +getters +setters +DamageRecive(int DamageRecive):int +ShowInfoGame():void TLOZelda Ganondorf -Name:string -info:string -MagicBarZ:int -NameG:string -SmashT:int -MagicG:int -info:string -SmashG:int -infoPlayer:string → TiltAttack y Especial +Punch(c:CHARACTER):int +ShowInfoGame():string +Triforce(c:Ganondorf):int +ShowInfoGame():void +ShowNameG(): +ShowNameZ():string +getters +aetters FinalFantasy Sephiroth -Name:string -Name:string -LimitBreakF:int -LimitBreakS:int +Mako(Sep:Sephiroth):int +Masamune(Final:FinalFantasy):in +getters +getters +setters +setters