

En mi diagrama podemos observar que hay una clase llamada "Game", dónde ya 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 personajes de otras sagas, si "Game" se destruye las historias aún existirían. También tenemos otra clase llamada "Character" la cual tiene una composición con "Game", ya que si el juego no existiera, no existirían los personajes con esas característica; esta clase "Character" tiene 4 herencias con "TLOZelda", "Ganondorf", "FinalFantasy" y "Sephiroth"; estos son los 4 tipos de personajes que se podrían elegir y todo dependería del juego que se escoja, los 4 tienen sus características que heredaron, como es el juego, el porcentaje de daño y 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" y "FinalFantasy" con "Sephiroth", estas especifican que únicamente entre ellas se pueden atacar con "TiltAttack" y su especial.

