

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, 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 estas características. 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, el ataque tilt, entre otros; 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.

