Class diagram
Snakes and Ladders

Package: Model

Puntaje
- ~nick : String
- ~avatar : String
- ~puntaje : int
- ~izquierdo : Puntaje
- ~derecho : Puntaje
- +Puntaje(nick : String, avatar : String, puntaje : int)
- ~mostrar() : void

Puntajes
- ~raiz : Puntaje
- ~count : int = 0
- ~agregar(p : Puntaje, actual : Puntaje) : void
- +agregar(p : Puntaje) : void
- ~MostrarInOrden(actual : Puntaje) : void
- +MostrarInOrden() : void

Casilla
- ~index : int
- ~siguiente : Casilla
- ~salida : Casilla
- ~avatar : int
- ~esEntrada : boolean
- +Casilla(id : int)
- ~avatarToString() : String

Jugador
- ~casilla : Casilla
- ~siguiente : Jugador
- +avatar : String
- +movimientos : int
- ~Jugador(avatar : String, casilla : Casilla)
- ~_avanzar(x : int, t : Tablero) : void
- ~avanzar(x : int, t : Tablero) : void

Tablero
- ~primero : Casilla
- ~ultimo : Casilla
- +count : int = 0
- ~random : Random
- ~m : int
- ~n : int
- ~s : int
- ~e : int
- ~e_id : int
- ~s_id : int
- +Tablero(m : int, n : int, s : int, e : int)
- ~CrearTablero(n : int) : void
- ~insertar(c : Casilla) : void
- ~randomJusto() : int
- ~fila(x : int) : int
- ~getItem(c : Casilla, index : int) : Casilla
- ~CrearEscalera(c : Casilla) : void
- ~CrearSerpiente(c : Casilla) : void
- ~CrearEscaleras(n : int) : void
- ~CrearSerpientes(n : int) : void
- ~filaToString(f : int, c : Casilla, s : String) : String
- ~filaToStringJ(f : int, j : Jugadores, c : Casilla, s : String) : String
- ~tableroToString(f : int, s : String) : String
- ~tableroToString() : String
- ~tableroToStringJ(f : int, j : Jugadores, s : String) : String
- ~tableroToStringJ(j : Jugadores) : String
- ~jugadorMeta(j : Jugador) : boolean

Jugadores
- ~primero : Jugador
- ~ultimo : Jugador
- ~primerCasilla : Casilla
- ~p : String
- ~count : int
- ~actual : Jugador
- +ganador : Jugador
- ~random : Random
- ~Jugadores(p : String, primerCasilla : Casilla)
- ~insertar(g : Jugador) : void
- ~estaJugador(a : String, g : Jugador) : boolean
- ~CrearJugadores(n : int) : void
- ~jugadoresEnCasilla(c : Casilla, g : Jugador, s : String) : String
- ~jugadoresEnCasilla(c : Casilla) : String
- ~avanzar(t : Tablero) : boolean

Juego
- +tablero : Tablero
- +jugadores : Jugadores
- +Juego(m : int, n : int, s : int, e : int, p : String)
- +mostrarTablero() : void
- +mostrarTableroJ() : void
- +avanzar() : boolean
- ~avanzarConSimulacion(count : int) : boolean
- +avanzarConSimulacion() : boolean

Main
- ~c : Control
- ~ui : UI
- +main(args : String[]) : void

Package: Vista

UI
- ~m : int
- ~n : int
- ~s : int
- ~e : int
- ~p : String
- ~C : Control
- ~lector : BufferedReader
- +UI(C : Control)
- ~leerEntrada(s : String) : String
- ~mostrarTablero() : void
- ~mostrarTableroConJugadores() : void
- ~rutinaComandos() : void
- ~crearJuego() : void
- +iniciar() : void

Package: Controlador

Control
- ~P : Puntajes = new Puntajes()
- ~J : Juego
- +crearJuego(m : int, n : int, s : int, e : int, p : String) : void
- +mostrarTablero() : void
- +mostrarTableroConJugadores() : void
- +avanzar() : boolean
- +avanzarConSimulacion() : boolean
- +registrarGanador(nick : String) : void
- +mostrarPosiciones() : void

Relationship labels: izquierdo, derecho, raiz, P, salida, siguiente, casilla, ultimo, primero, actual, ganador, primerCasilla, jugadores, tablero, J, C, c, ui, r