## PLAYER

- posX: int
- posY: int
- pontos: int
- recorde: int
- posicaoJogoAnterior : bool

---

+ mp3Player(file : char) : void
+ SalvaRecorde() : void
+ detectColor(paths : vector<string>) : int
+ setXY(x, y : int) : void
+ getX() : int
+getY() : int
+ setRecorde(r : int) : void
+ getRecorde() : int
+ setPosicaoJogoAnterior(p : bool) : void

1

## GAME

- player : Player

---

+ drawTransparency(frame, transp : Mat; x, y : int) : void
+ PreencheCores(cores : vector<string>) : void
+ Generate(total : int) : int
+ newGame() : vector<string>
+ Start() : vector<string>

## EscException