Ambiente - nomeAmbiente:String = defaultValue CasaBob - iaVisitada:boolean = false - itemFoiColetado:boolean = false saidas:HasMap<String, Ambiente> = defaultValue foiCeu:boolean = false - armario:ColecaoDeItens = defaultValue + mensagemDeEntrada(Dean dean):String + getNomeAmbiente():String + ajustarSaidas(Ambiente1, Ambiente2, Ambiente3, Ambiente4, Ambiente5, Ambiente6, Ambiente7, Ambiente8): void + mensagemDeEntrada(Dean dean):void CasaCaim + getJaVisitada():boolean + setJaVisitada(boolean):void visitouBob:boolean = false + getAmbiente(String):Ambiente recebeuTask:boolean = false + getSaidas():String + mensagemDeEntrada(Dean dean):String Jogo CasaWinchester Comando - analisador:Analisador = Analisador palavraDeComando:String = defaultValue - ambienteAtual:Ambiente = defaultValue - segundaPalavra:String = defaultValue terminado:boolean = false - contador:int = 1 + mensagemDeEntrada(Dean dean):String - dean:Dean = Dean + getPalavraDeComando():String Denver + getSegundaPalavra():String - criarAmbientes():void + ehDesconhecido():boolean - itemFoiColetado:boolean = false + iogar():void + temSegundaPalavra():boolean - imprimirBoasVindas():void - foiCeu:boolean = false - exibirAmbienteAtual():void + mensagemDeEntrada(Dean dean):String - processarComando(Comando):boolean - imprimirAjuda():void Ceu · irParaAmbiente(Comando):void - sair(Comando):boolean itemFoiColetado:boolean = false ColecaoDeltens + mensagemDeEntrada(Dean dean):String **JogadorDean** - capacidade:Int Inferno - quantidadeAtual:Int - mochila:ColecaoDeItens = String - itens:List<Item> = defaultValue - denteLobo:boolean = false - marcaCaim:boolean = false - palavrasDeComando:alavrasComando = defaultValue - penaAnjo:boolen = false diario:ItemDiario = String + exibir():String entrada:Scanner = defaultValue - almas:boolean:false + inserir(Item):boolean + getDiario():ItemDiario + removerPeloNome(String):Item + mensagemDeEntrada(Dean dean):String + getMarcaCaim():boolean + espacoDisponivel():boolean + pegarComando():Comando + getMochila():ColecaoDeltens + getQuantidadeAtual():Int Houston + setMarcaCaim(boolean):void + prossesarComandoDireto(String):Comando +retornaltem(int):Item + comandosDisponiveis():String[] - itemFoiColetado:boolean = false · foiCaim:boolean = false + mensagemDeEntrada(Dean dean):String Item Diario Purgatorio - paginas:List<String> = ArrayList<String> - nomeItem:String = defaultValue final comandosValidos:String∏ = ir, sair, ajuda, guardar, - itemFoiColetado:boolean = false - descricaoItem:String = defaultValue pegar, analisar, ler

+ getDescricaoItem():String

+ getNomeItem():String

+ adicionarPagina(String):void

+ getPaginas():String

+ getPagina(int):String

+ getTamanho():Int

Programa

+ main(String∏ args):void

Analisador

PalavrasComando

+ ehComando(String):boolean

+ comandos():String[]

- foiCeu:boolean = false
- + mensagemDeEntrada(Dean dean):String