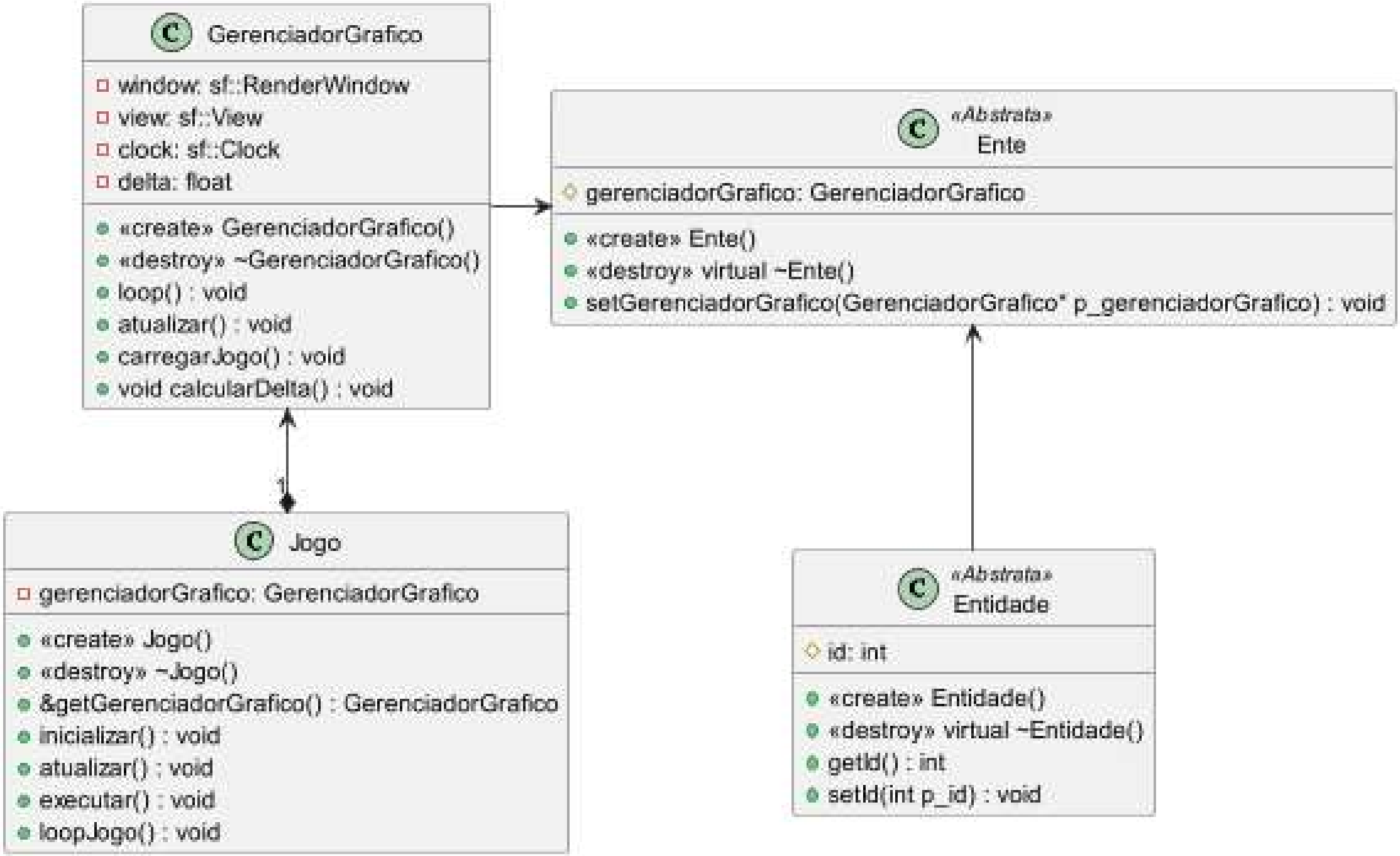
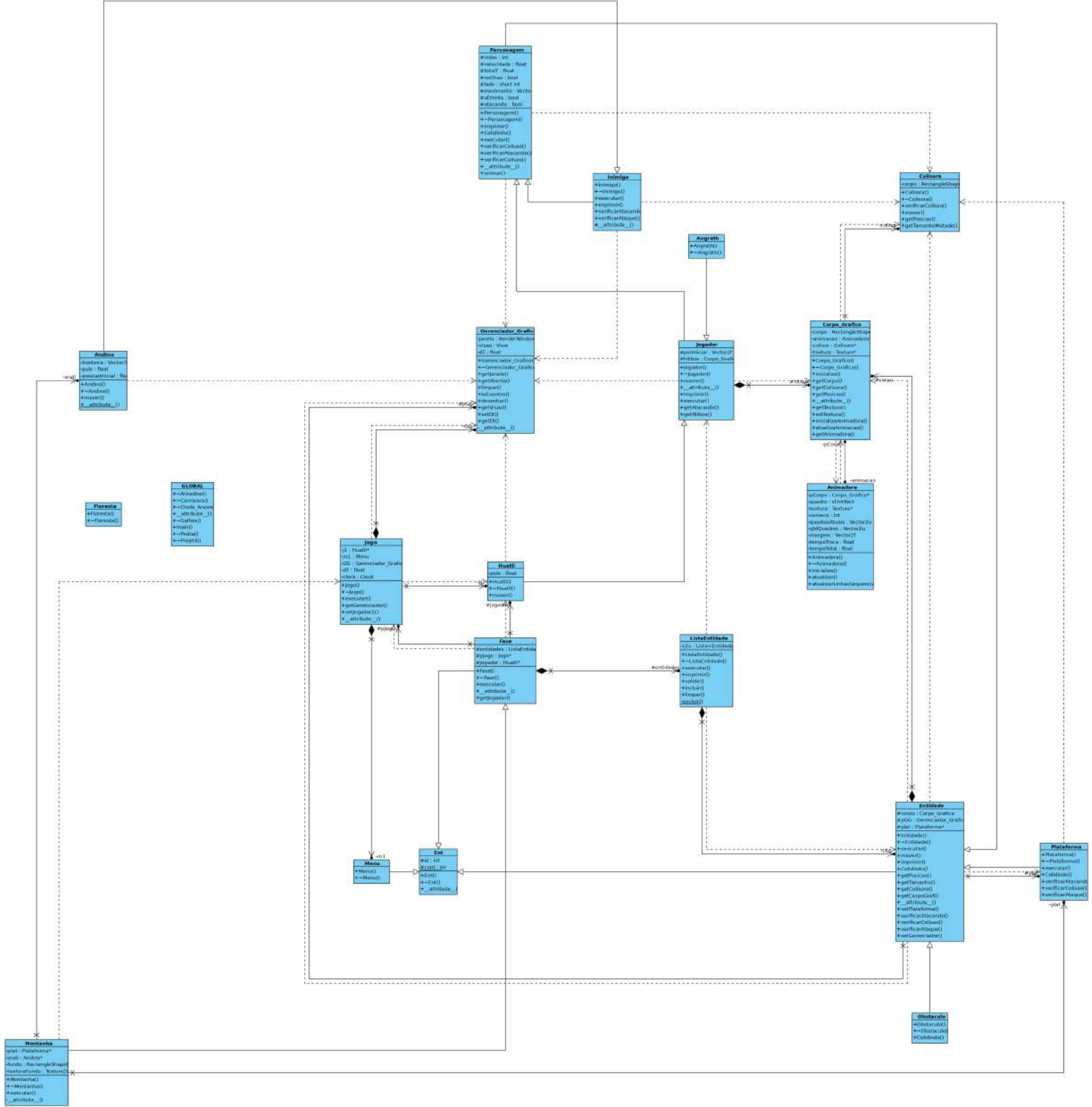
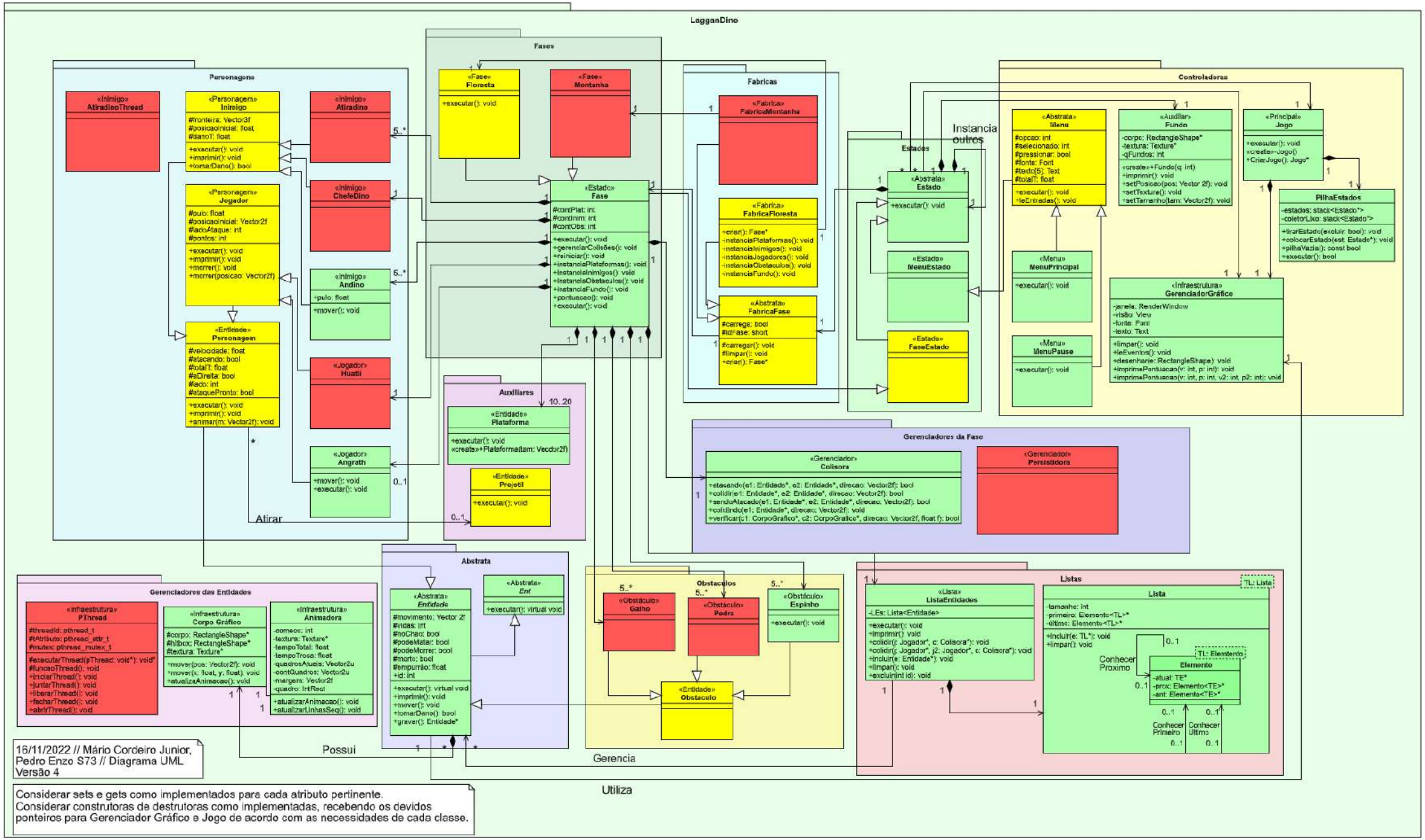
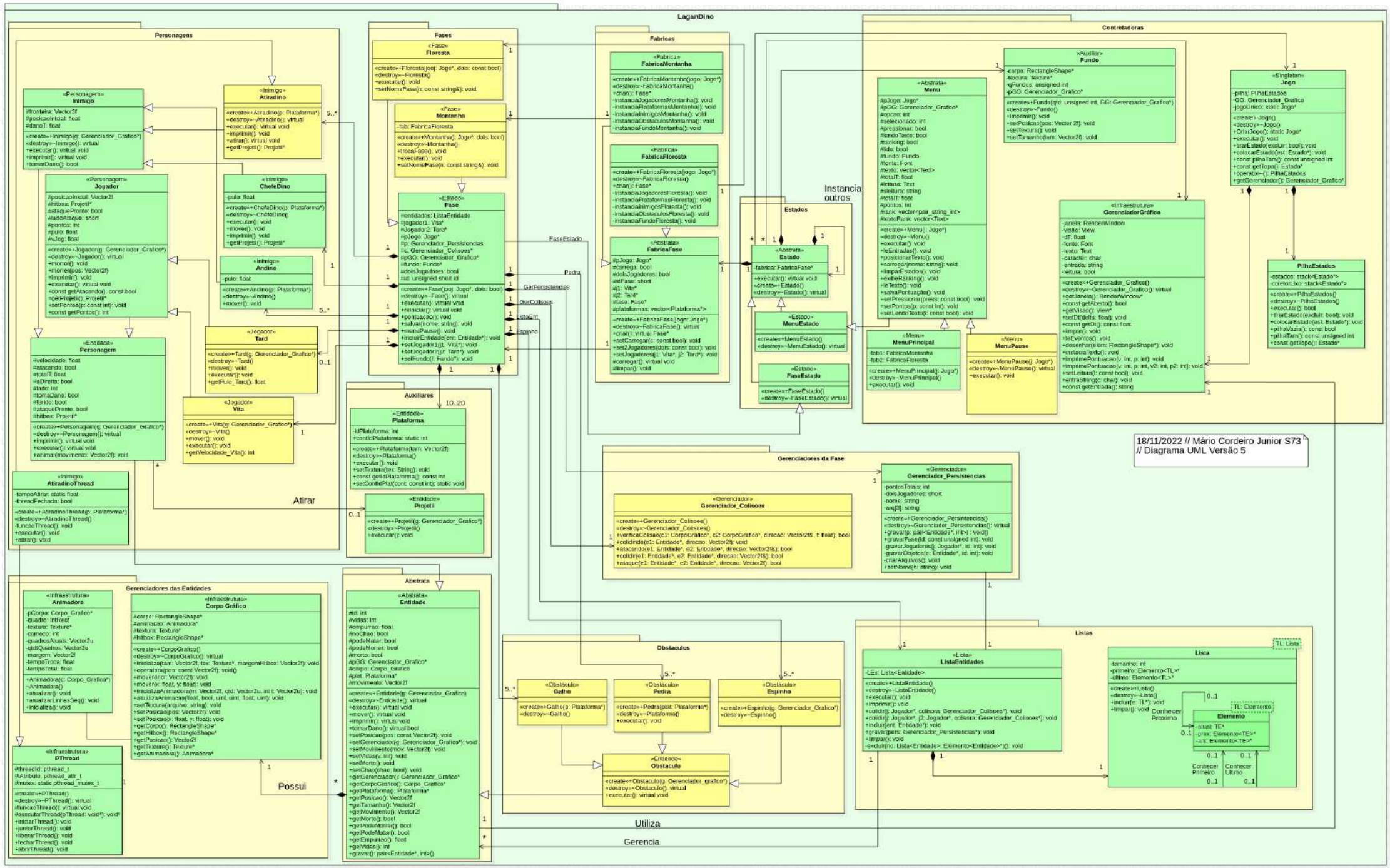
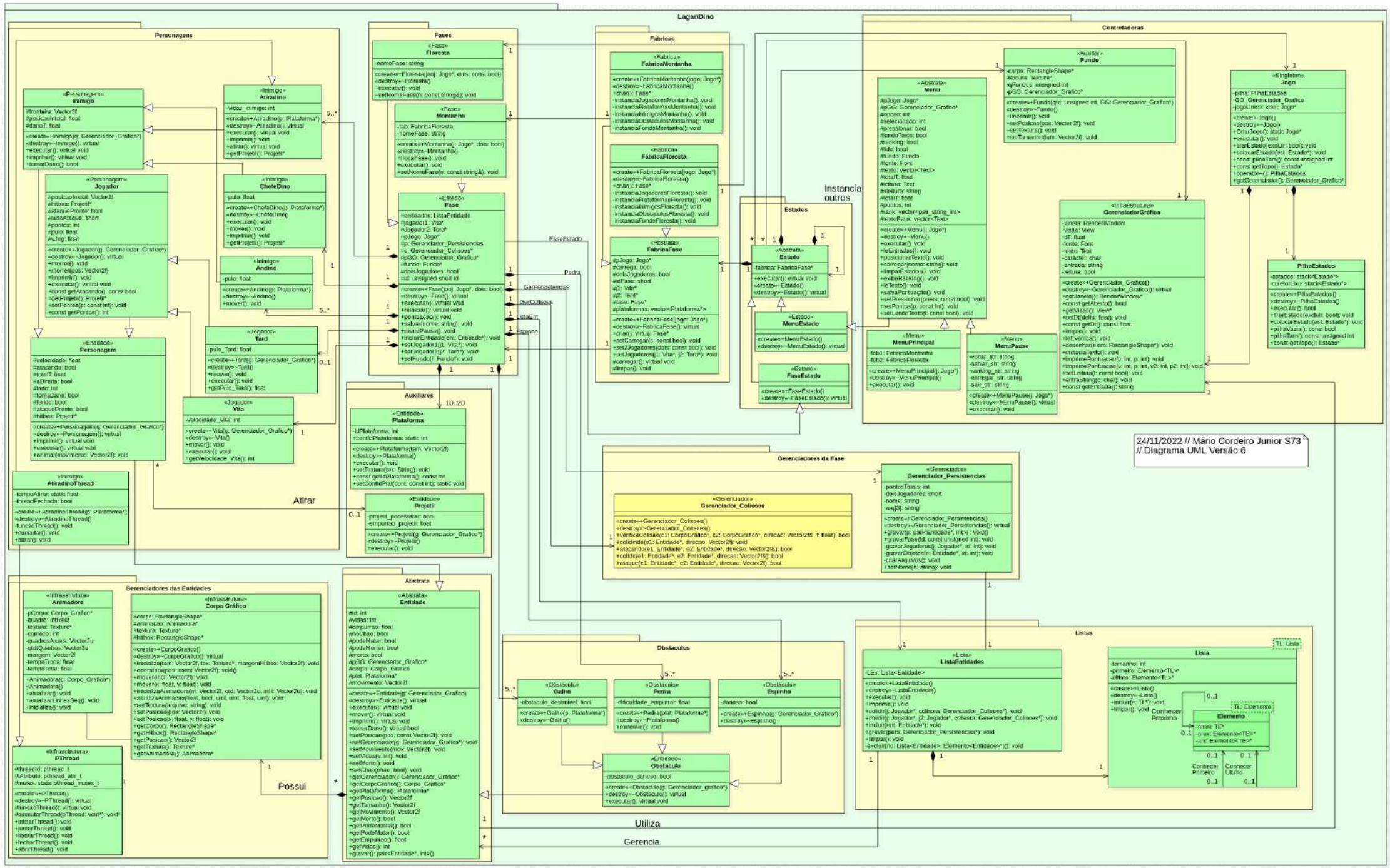

GerenciadorGrafico
window: sf::RenderWindow
view: sf::View
clock: sf::Clock
delta: float
«create» GerenciadorGrafico()
«destroy» ~GerenciadorGrafico()
loop() : void
atualizar() : void
carregarJogo() : void
void calcularDelta() : void
«Abstrata»
Ente
gerenciadorGrafico: GerenciadorGrafico
«create» Ente()
«destroy» virtual ~Ente()
setGerenciadorGrafico(GerenciadorGrafico* p_gerenciadorGrafico) : void
1
Jogo
gerenciadorGrafico: GerenciadorGrafico
«create» Jogo()
«destroy» ~Jogo()
&getGerenciadorGrafico() : GerenciadorGrafico
inicializar() : void
atualizar() : void
executar() : void
loopJogo() : void
«Abstrata»
Entidade
id: int
«create» Entidade()
«destroy» virtual ~Entidade()
getId() : int
setId(int p_id) : void


Personagem
#vida : int
#velocidade : float
#totalT : float
#estDiao : bool
#lado : short int
#movimento : Vecto
#aDireita : bool
#atacando : bool
+Personagem()
+~Personagem()
+imprimir()
+Colidindo()
+executar()
+verificarColisao()
+verificarAtacando()
+verificarColisao()
+__attribute__()
+mirou()
Inimigo
+Inimigo()
+~Inimigo()
+executar()
+imprimir()
+verificarAtacando
+verificarAtaque()
#__attribute__()
Colisora
-corpo : RectangleShap
+Colisora()
+~Colisora()
+verificarColisao()
+mover()
+getPosicao()
+getTamanhoMetade()
Angrath
+Angrath()
+~Angrath()
Gerenciador_Grafic
-janela : RenderWindow
-view : View
-dT : float
+Gerenciador_Grafico
+~Gerenciador_Grafic
+getJanela()
+getEvento()
+limpar()
+leEventos()
+desenhar()
+getView()
+setDt()
+getDt()
#__attribute__()
Jogador
#posInicial : Vector2f
#hitbox : Corpo_Grafi
+jogador()
+~jogador()
+mover()
#__attribute__()
+imprimir()
+executar()
+getAtacando()
+getHitbox()
Corpo_Grafico
-corpo : RectangleShap
-animacao : Animadora
-colisor : Colisora*
-textura : Texture*
+Corpo_Grafico()
+~Corpo_Grafico()
+iniciaisa()
+getCorpo()
+getColisora()
+getPosicao()
#__attribute__()
+getTextura()
+setTextura()
+iniciaizaAnimadora()
+atualizaAnimacao()
+getAnimadora()
Andino
-fronteira : Vector3
-pulo : float
-gravidadeInicial : flo
+Andino()
+~Andino()
+mover()
#__attribute__()
Floresta
+Floresta()
+~Floresta()
GLOBAL
+~Atiradino()
+~Carnivora()
+~Chefe_Arvore
+__attribute__()
+~Galhos()
+main()
+~Pedra()
+~Projetil()
Animadora
-pCorpo : Corpo_Grafico*
-quadro : sf::IntRect
-textura : Texture*
-contaca : int
-quadrosAtuais : Vector2u
-qtdQuadros : Vector2u
-margem : Vector2f
-tempoTroca : float
-tempoTotal : float
+Animadora()
+~Animadora()
+iniciaiza()
+atualizar()
+atualizarLinhaSequencia
Jogo
-j1 : Huatli*
-m1 : Menu
-GG : Gerenciador_Grafic
-dT : float
-clock : Clock
+jogo()
+~jogo()
+executar()
+getGerenciador()
+setJogadaT()
#__attribute__()
Huatli
-pulo : float
+Huatli()
+~Huatli()
+mover()
Face
#entidades : ListaEntida
#jogo : Jogo*
#pintor : Huatli*
+Face()
+~Face()
+executar()
#__attribute__()
+getJogador()
ListaEntidade
-Lfs : Lista<Entidade
+ListaEntidade()
+~ListaEntidade()
+executar()
+imprimir()
+estar()
+incluir()
+limpar()
+excluir()
Entidade
#corpo : Corpo_Grafico
#pGG : Gerenciador_Grafic
#plat : Plataforma*
+Entidade()
+~Entidade()
+executar()
+mover()
+imprimir()
+Colidindo()
+getPosicao()
+getTamanho()
+getColisora()
+getCorpoGraf()
#__attribute__()
+setPlataforma()
+verificarAtacando()
+verificarColisao()
+verificarAtaque()
+setGerenciador()
Plataforma
+Plataforma()
+~Plataforma()
+executar()
+Colidindo()
+verificarAtacando
+verificarColisao()
+verificarAtaque()
Menu
+Menu()
+~Menu()
Ent
#id : int
#tipo : int
+Ent()
+~Ent()
#__attribute__
Obstaculo
+Obstaculo()
+~Obstaculo()
+Colidindo()
Montanha
-plat : Plataforma*
-andi : Andino*
-fundo : RectangleShape
-texturaFundo : Texture
+Montanha()
+~Montanha()
+executar()
#__attribute__()


LagganDino
Personagens
«Inimigo» AtiradinoThread
«Personagem» Inimigo
#fronteira: Vector3f
#posicaoInicial: float
#danoT: float
+executar(): void
+imprimir(): void
+tomarDano(): bool
«Personagem» Jogador
#pulo: float
#posicaoInicial: Vector2f
#ladoAtaque: int
#pontos: int
+executar(): void
+imprimir(): void
+morrer(): void
+morrer(posicao: Vector2f)
«Entidade» Personagem
#velocidade: float
#atacando: bool
#totalT: float
#aDireita: bool
#lado: int
#ataquePronto: bool
+executar(): void
+imprimir(): void
+animar(m: Vector2f): void
«Inimigo» Atiradino
«Inimigo» ChefeDino
«Inimigo» Andino
+pulo: float
+mover(): void
«Jogador» Huatli
«Jogador» Angrath
+mover(): void
+executar(): void
Atirar
Fases
«Fase» Floresta
+executar(): void
«Fase» Montanha
«Estado» Fase
#contPlat: int
#contInim: int
#contObs: int
+executar(): void
+gerenciarColisões(): void
+reiniciar(): void
+instanciaPlataformas(): void
+instanciaInimigos(): void
+instanciaObstaculos(): void
+instanciaFundo(): void
+pontuacao(): void
+executar(): void
Fabricas
«Fabrica» FabricaMontanha
«Fabrica» FabricaFloresta
+criar(): Fase*
-instanciaPlataformas(): void
-instanciaInimigos(): void
-instanciaJogadores(): void
-instanciaObstaculos(): void
-instanciaFundo(): void
«Abstrata» FabricaFase
#carrega: bool
#idFase: short
#carregar(): void
#limpar(): void
+criar(): Fase*
Estados
«Abstrata» Estado
+executar(): void
«Estado» MenuEstado
«Estado» FaseEstado
Instancia outros
Controladoras
«Abstrata» Menu
#opcao: int
#selecionado: int
#pressionar: bool
#fonte: Font
#texto[5]: Text
#totalT: float
+executar(): void
+leEntradas(): void
«Auxiliar» Fundo
-corpo: RectangleShape*
-textura: Texture*
-qFundos: int
«create»+Fundo(q: int)
+imprimir(): void
+setPosicao(pos: Vector 2f): void
+setTextura(): void
+setTamanho(tam: Vector2f): void
«Principal» Jogo
+executar(): void
«create»-Jogo()
+CrierJogo(): Jogo*
PilhaEstados
-estados: stack<Estado*>
-coletorLixo: stack<Estado*>
+tirarEstado(excluir: bool): void
+colocarEstado(est: Estado*): void
+pilhaVazia(): const bool
+executar(): bool
«Menu» MenuPrincipal
+executar(): void
«Menu» MenuPause
+executar(): void
«Infraestrutura» GerenciadorGráfico
-janela: RenderWindow
-visão: View
-fonte: Font
-texto: Text
+limpar(): void
+leEventos(): void
+desenharle: RectangleShape): void
+imprimePontuacao(v: int, p: int): void
+imprimePontuacao(v: int, p: int, v2: int, p2: int): void
Auxiliares
«Entidade» Plataforma
+executar(): void
«create»+Plataforma(tam: Vecdor2f)
«Entidade» Projetil
+executar(): void
Gerenciadores da Fase
«Gerenciador» Colisora
+atacando(e1: Entidade*, e2: Entidade*, direcao: Vector2f): bool
+colidir(e1: Entidade*, e2: Entidade*, direcao: Vector2f): bool
+sendoAtacado(e1: Entidade*, e2: Entidade*, direcao: Vector2f): bool
+colidindo(e1: Entidade*, direcao: Vector2f): void
+verificar(c1: CorpoGrafico*, c2: CorpoGrafico*, direcao: Vector2f, float f): bool
«Gerenciador» Persistidora
Gerenciadores das Entidades
«Infraestrutura» PThread
#threadId: pthread_t
#fAtributo: pthread_attr_t
#mutex: pthread_mutex_t
#executarThread(pThread: void*): void*
#funcaoThread(): void
+iniciarThread(): void
+juntarThread(): void
+liberarThread(): void
+fecharThread(): void
+abrirThread(): void
«Infraestrutura» Corpo Gráfico
#corpo: RectangleShape*
#hitbox: RectangleShape*
#textura: Texture*
+mover(pos: Vector2f): void
+mover(x: float, y: float): void
+atualizaAnimacao(): void
«Infraestrutura» Animadora
-comeco: int
-textura: Texture*
-tempoTotal: float
-tempoTroca: float
-quadrosAtuais: Vector2u
-contQuadros: Vector2u
-margem: Vector2f
-quadro: IntRect
+atualizarAnimacao(): void
+atualizarLinhasSeq(): void
Abstrata
«Abstrata» Entidade
#movimento: Vector 2f
#vidas: int
#noChao: bool
#podeMatar: bool
#podeMorrer: bool
#morto: bool
#empurrão: float
+id: int
+executar(): virtual void
+imprimir(): void
+mover(): void
+tomarDano(): bool
+gravar(): Entidade*
«Abstrata» Ent
+executar(): virtual void
Obstaculos
«Obstáculo» Gaino
«Obstáculo» Pedra
«Obstáculo» Espinho
+executar(): void
«Entidade» Obstaculo
Listas
«Lista» ListaEntidades
-Les: Lista<Entidade>
+executar(): void
+imprimir(): void
+colidir(j: Jogador*, c: Colisora*): void
+colidir(j: Jogador*, j2: Jogador*, c: Colisora*): void
+incluir(e: Entidade*): void
+limpar(): void
+excluir(int id): void
Lista
TL: Lista
-tamanho: int
-primeiro: Elemento<TL>*
-último: Elemento<TL>*
+incluir(e: TL*): void
+limpar(): void
Elemento
TL: Elemento
-atual: TE*
-prox: Elemento<TE>*
-ant: Elemento<TE>*
Conhecer Proximo
Conhecer Primeiro
Conhecer Último
Possui
Gerencia
Utiliza
16/11/2022 // Mário Cordeiro Junior, Pedro Enzo S73 // Diagrama UML Versão 4
Considerar sets e gets como implementados para cada atributo pertinente.
Considerar construtoras de destrutoras como implementadas, recebendo os devidos ponteiros para Gerenciador Gráfico e Jogo de acordo com as necessidades de cada classe.


LaganDino
Personagens
«Personagem» Inimigo
«Inimigo» Atiradino
«Personagem» Jogador
«Inimigo» ChefeDino
«Inimigo» Andino
«Jogador» Tard
«Jogador» Vita
«Entidade» Personagem
«Inimigo» AtiradinoThread
«Entidade» Projetil
Fases
«Fase» Floresta
«Fase» Montanha
«Estado» Fase
Fabricas
«Fabrica» FabricaMontanha
«Fabrica» FabricaFloresta
«Abstrata» FabricaFase
Estados
«Abstrata» Estado
«Estado» MenuEstado
«Estado» FaseEstado
Instancia outros
Controladoras
«Abstrata» Menu
«Auxiliar» Fundo
«Singleton» Jogo
«Menu» MenuPrincipal
«Menu» MenuPause
«Infraestrutura» GerenciadorGráfico
PilhaEstados
18/11/2022 // Mário Cordeiro Junior S73
// Diagrama UML Versão 5
Auxiliares
«Entidade» Plataforma
Gerenciadores da Fase
«Gerenciador» Gerenciador_Colisoes
«Gerenciador» Gerenciador_Persistencias
Gerenciadores das Entidades
«Infraestrutura» Animadora
«Infraestrutura» Corpo Gráfico
«Infraestrutura» PThread
Abstrata
«Abstrata» Entidade
Obstaculos
«Obstaculo» Galho
«Obstaculo» Pedra
«Obstaculo» Espinho
«Entidade» Obstaculo
Listas
«Lista» ListaEntidades
Lista
Elemento
Atirar
Possui
Utiliza
Gerencia
FaseEstado
Pedra
GerPersistencias
GerColisoes
ListaEnt
Espinho



UNREGISTERED UNREGISTERED UNREGISTERED