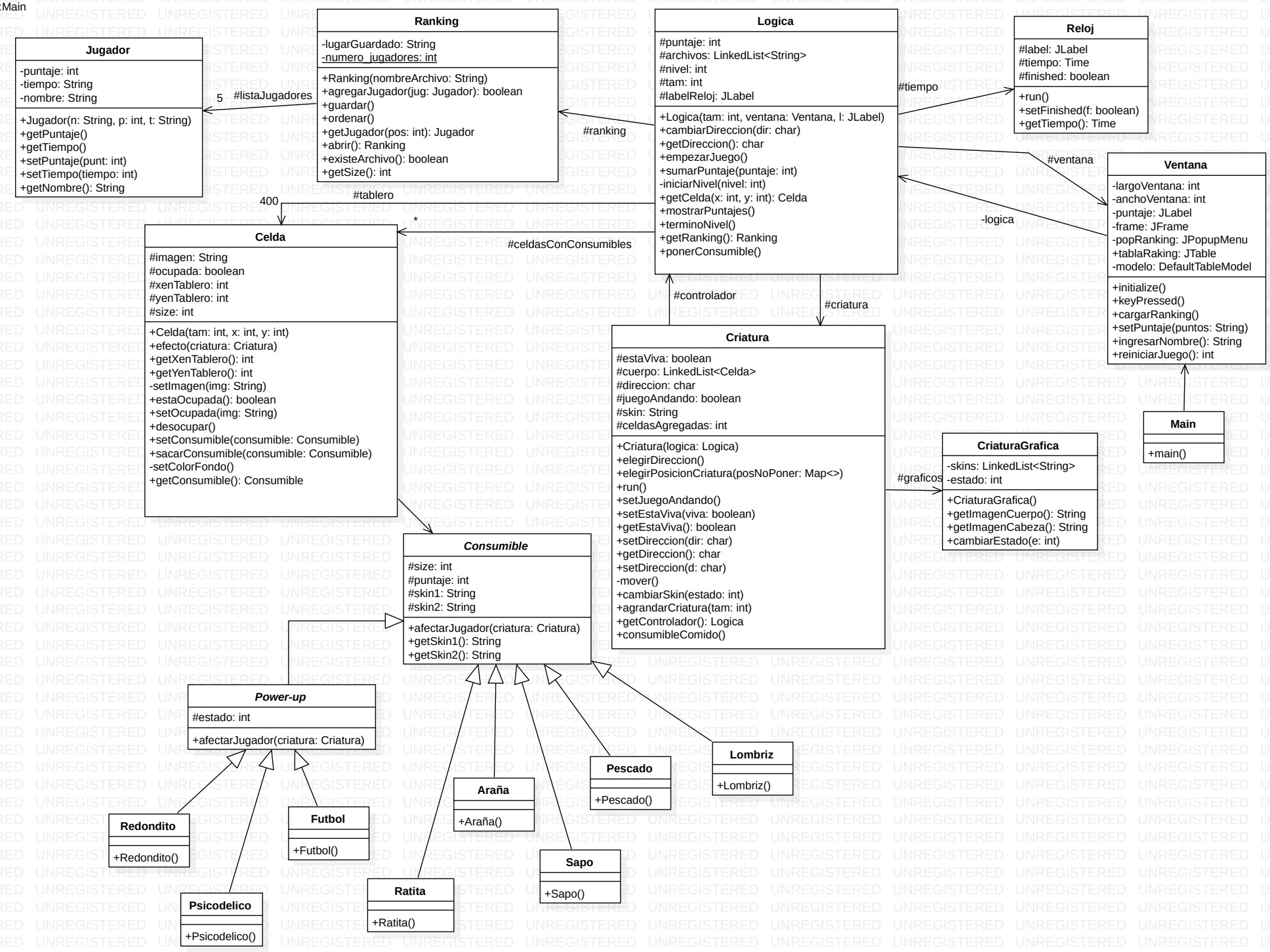
Model::Main


Jugador
-puntaje: int
-tiempo: String
-nombre: String
+Jugador(n: String, p: int, t: String)
+getPuntaje()
+getTiempo()
+setPuntaje(punt: int)
+setTiempo(tiempo: int)
+getNombre(): String
5
#listaJugadores
Ranking
-lugarGuardado: String
-numero_jugadores: int
+Ranking(nombreArchivo: String)
+agregarJugador(jug: Jugador): boolean
+guardar()
+ordenar()
+getJugador(pos: int): Jugador
+abrir(): Ranking
+existeArchivo(): boolean
+getSize(): int
#ranking
Logica
#puntaje: int
#archivos: LinkedList<String>
#nivel: int
#tam: int
#labelReloj: JLabel
+Logica(tam: int, ventana: Ventana, l: JLabel)
+cambiarDireccion(dir: char)
+getDireccion(): char
+empezarJuego()
+sumarPuntaje(puntaje: int)
-iniciarNivel(nivel: int)
+getCelda(x: int, y: int): Celda
+mostrarPuntajes()
+terminoNivel()
+getRanking(): Ranking
+ponerConsumible()
#tiempo
Reloj
#label: JLabel
#tiempo: Time
#finished: boolean
+run()
+setFinished(f: boolean)
+getTiempo(): Time
#ventana
Ventana
-largoVentana: int
-anchoVentana: int
-puntaje: JLabel
-frame: JFrame
-popRanking: JPopupMenu
+tablaRaking: JTable
-modelo: DefaultTableModel
+initialize()
+keyPressed()
+cargarRanking()
+setPuntaje(puntos: String)
+ingresarNombre(): String
+reiniciarJuego(): int
-logica
400
#tablero
*
#celdasConConsumibles
Celda
#imagen: String
#ocupada: boolean
#xenTablero: int
#yenTablero: int
#size: int
+Celda(tam: int, x: int, y: int)
+efecto(criatura: Criatura)
+getXenTablero(): int
+getYenTablero(): int
-setImagen(img: String)
+estaOcupada(): boolean
+setOcupada(img: String)
+desocupar()
+setConsumible(consumible: Consumible)
+sacarConsumible(consumible: Consumible)
-setColorFondo()
+getConsumible(): Consumible
#controlador
#criatura
Criatura
#estaViva: boolean
#cuerpo: LinkedList<Celda>
#direccion: char
#juegoAndando: boolean
#skin: String
#celdasAgregadas: int
+Criatura(logica: Logica)
+elegirDireccion()
+elegirPosicionCriatura(posNoPoner: Map<>)
+run()
+setJuegoAndando()
+setEstaViva(viva: boolean)
+getEstaViva(): boolean
+setDireccion(dir: char)
+getDireccion(): char
+setDireccion(d: char)
-mover()
+cambiarSkin(estado: int)
+agrandarCriatura(tam: int)
+getControlador(): Logica
+consumibleComido()
Main
+main()
#graficos
CriaturaGrafica
-skins: LinkedList<String>
-estado: int
+CriaturaGrafica()
+getImagenCuerpo(): String
+getImagenCabeza(): String
+cambiarEstado(e: int)
Consumible
#size: int
#puntaje: int
#skin1: String
#skin2: String
+afectarJugador(criatura: Criatura)
+getSkin1(): String
+getSkin2(): String
Power-up
#estado: int
+afectarJugador(criatura: Criatura)
Redondito
+Redondito()
Futbol
+Futbol()
Psicodelico
+Psicodelico()
Ratita
+Ratita()
Araña
+Araña()
Sapo
+Sapo()
Pescado
+Pescado()
Lombriz
+Lombriz()