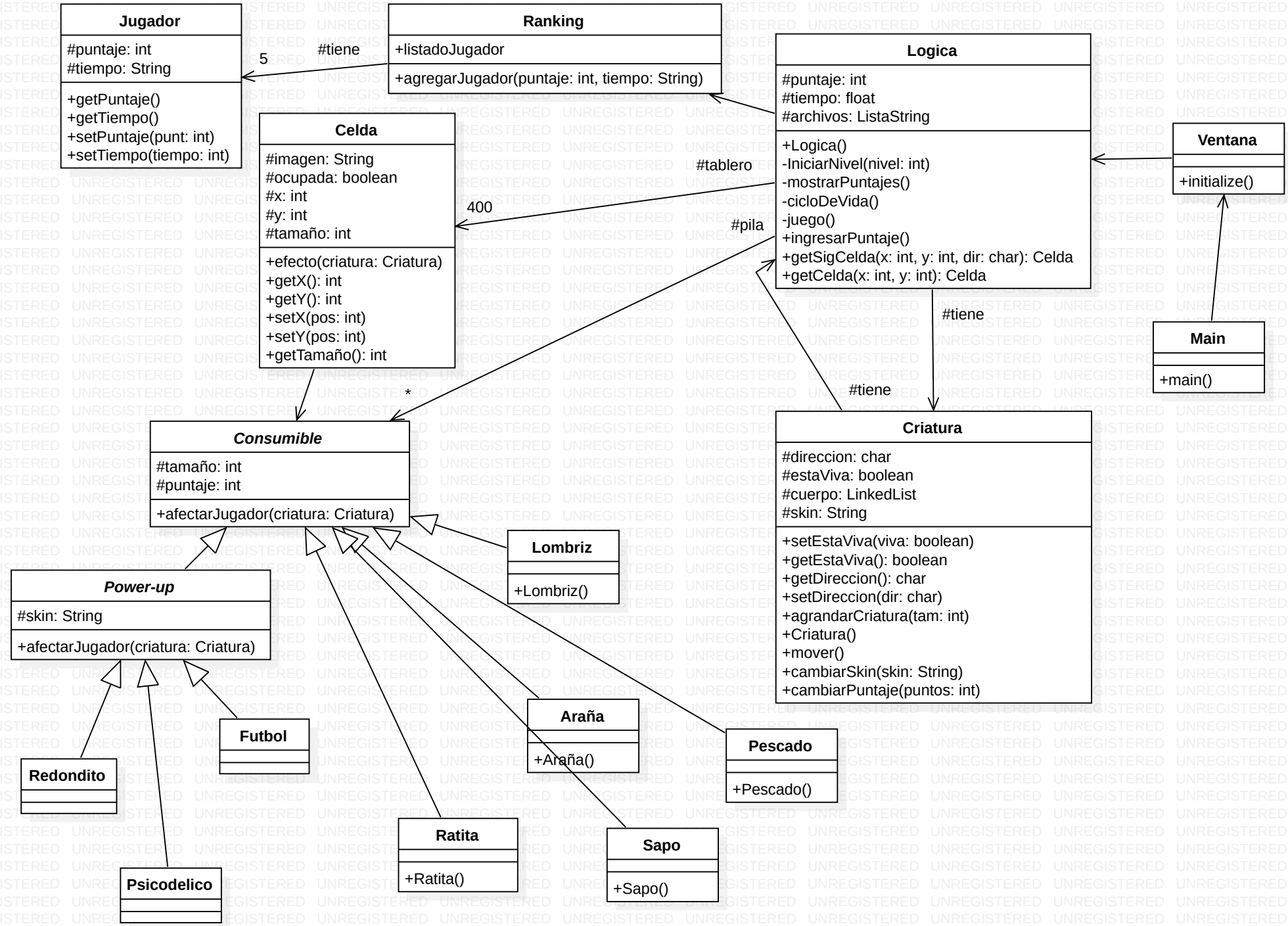
Model::Main


Jugador
#puntaje: int
#tiempo: String
+getPuntaje()
+getTiempo()
+setPuntaje(punt: int)
+setTiempo(tiempo: int)
5
#tiene
Ranking
+listadoJugador
+agregarJugador(puntaje: int, tiempo: String)
Logica
#puntaje: int
#tiempo: float
#archivos: ListaString
+Logica()
-IniciarNivel(nivel: int)
-mostrarPuntajes()
-cicloDeVida()
-juego()
+ingresarPuntaje()
+getSigCelda(x: int, y: int, dir: char): Celda
+getCelda(x: int, y: int): Celda
Ventana
+initialize()
Celda
#imagen: String
#ocupada: boolean
#x: int
#y: int
#tamaño: int
+efecto(criatura: Criatura)
+getX(): int
+getY(): int
+setX(pos: int)
+setY(pos: int)
+getTamaño(): int
#tablero
400
#pila
#tiene
Main
+main()
*
#tiene
Consumible
#tamaño: int
#puntaje: int
+afectarJugador(criatura: Criatura)
Criatura
#direccion: char
#estaViva: boolean
#cuerpo: LinkedList
#skin: String
+setEstaViva(viva: boolean)
+getEstaViva(): boolean
+getDireccion(): char
+setDireccion(dir: char)
+agrandarCriatura(tam: int)
+Criatura()
+mover()
+cambiarSkin(skin: String)
+cambiarPuntaje(puntos: int)
Lombriz
+Lombriz()
Power-up
#skin: String
+afectarJugador(criatura: Criatura)
Araña
+Araña()
Pescado
+Pescado()
Futbol
Redondito
Ratita
+Ratita()
Sapo
+Sapo()
Psicodelico