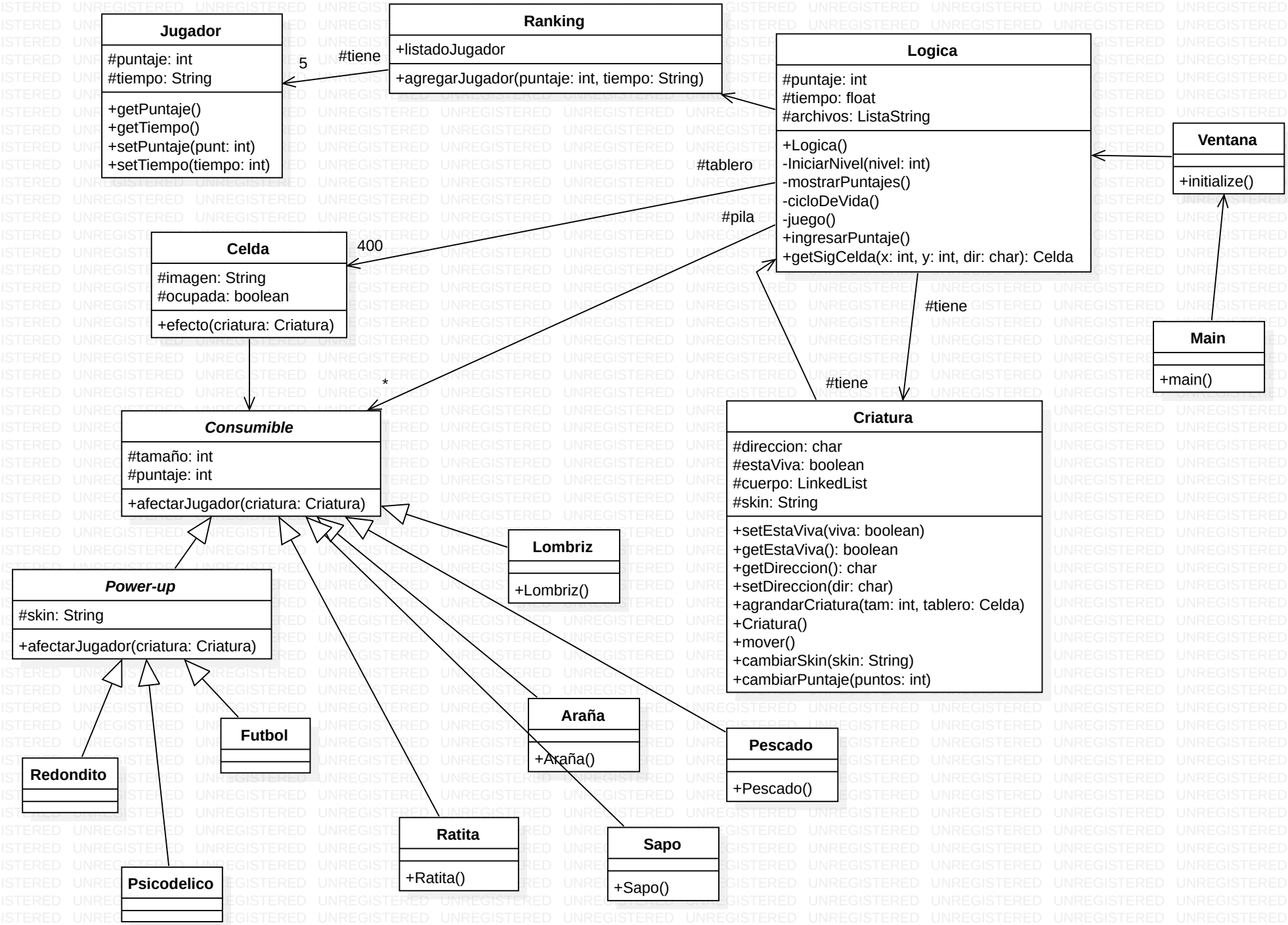
Model::Main


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
Ventana
+initialize()
#tablero
#pila
400
Celda
#imagen: String
#ocupada: boolean
+efecto(criatura: Criatura)
#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, tablero: Celda)
+Criatura()
+mover()
+cambiarSkin(skin: String)
+cambiarPuntaje(puntos: int)
Lombriz
+Lombriz()
Power-up
#skin: String
+afectarJugador(criatura: Criatura)
Araña
+Araña()
Futbol
Pescado
+Pescado()
Redondito
Ratita
+Ratita()
Sapo
+Sapo()
Psicodelico