

<i>Personaje</i>
- direccion:Direccion - posicion:Posicion
+ avanzar() + explotar() + getDireccion():Direccion + setDireccion(Direccion):void + getPosicion():Posicion - setPosicion(Posicion)

<i>PersonajeEstacionario</i>
- estado: Estado
+ getEstado(): Estado + setEstado(Estado):void

Escenario
- casilleros:Casillero[][] - COLUMNAS: int - FILAS:int
+ getEstado(): Estado + setEstado(Estado):void

