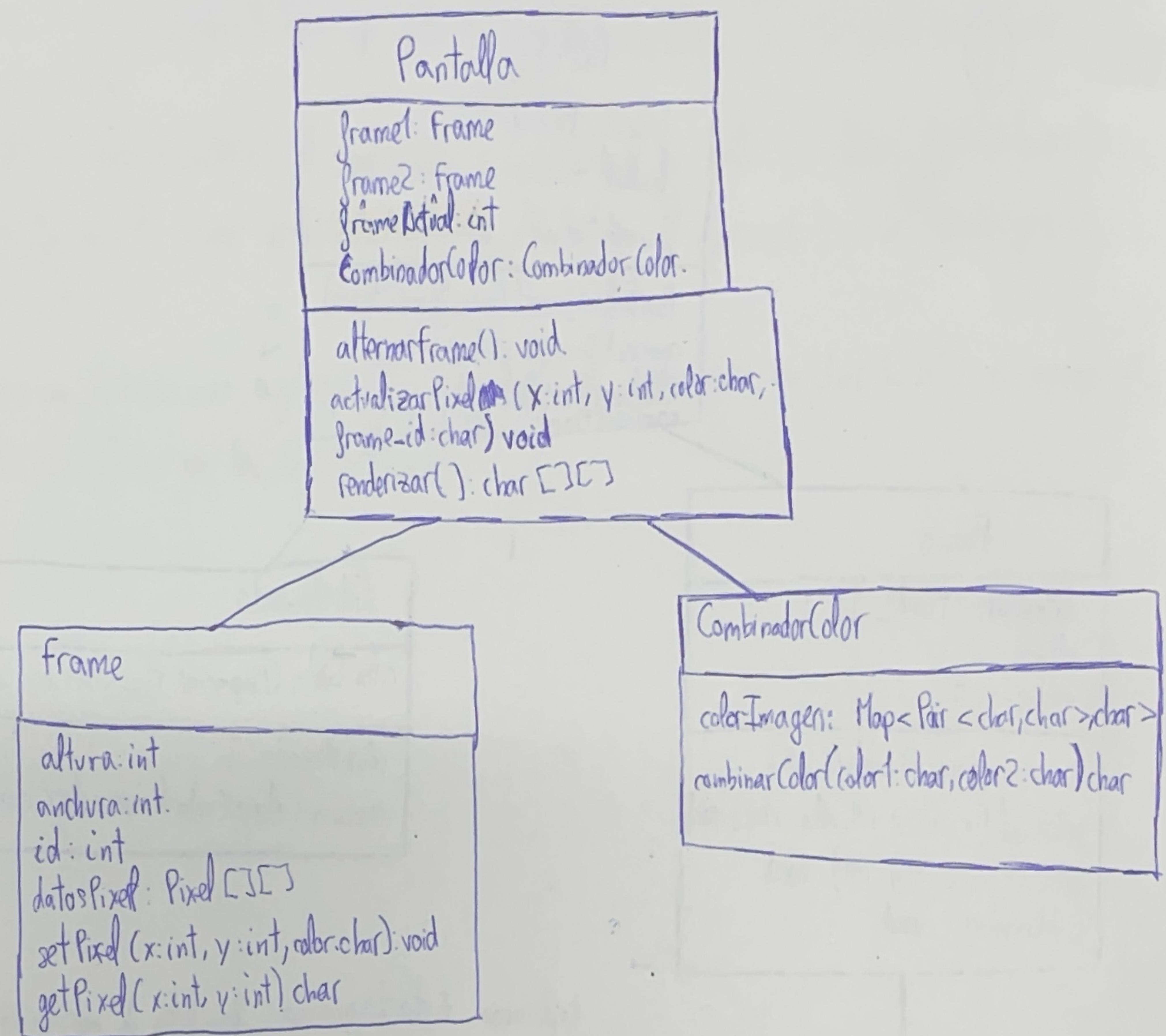


Explicación. Este diagrama facilita la agregación de propiedades a los píxeles y en general es más fácil realizar cambios haciendo lo más flexible si A embargo tiene ~~requiere~~ más consumo de memoria y es más complejo.

Tiene una clase principal, Pantalla con atributos como frame1 y frame2 o frameActual (para saber en cuál estoy), ~~dejando otra clase para~~

②



Explicación: Este diagrama es más eficiente y fácil de implementar que el del ejercicio 1, sin embargo es más difícil añadir propiedades a los pixeles así como los pixeles no son independientes por lo que tienen menos flexibilidad.