

Observaciones

Sobre el diagrama de clases

Con respecto al diagrama de clases, por cuestión de prolijidad y para que sea entendible el mismo fue dividido 2 partes:

- Diagrama general: se encuentran las mayorías de los paquetes y clases del juego. Con la excepción de que no está el paquete completo de "ia", solo una clase llamada "tarea".
- Diagrama inteligencia artificial : diagramado de las clases para modelar el movimiento de los enemigos.

Además, para facilitar un poco más la lectura del diagrama de clases, se optó por no mostrar los atributos, que son instancias de otras clases, sobre las flechas de relaciones.

Por lo cual todos los atributos que posee una clase están especificados en su mismo sector de atributos.

Con respecto a los métodos que se hereden de una clase padre; si una subclase redefine o implementa dicho método, este figurará en la sección de operaciones de la subclase. Sin embargo, si la hereda y no realiza ningún cambio sobre este método, no aparecerá en la sección de métodos de la subclase, ya que la "clase padre" es la que definió su implementación por lo que esta si la tendrá en su sección.

Esta decisión se tomó para evitar repetir métodos en todas las clases que heredan de una superclase.

DETALLE : Debido al tamaño del diagrama de clases, se recomienda abrir dicho archivo con "Adobe", para ver con más detalles el diagramado.