

Model::Main

Enemigo
#vida: int #puntos: int
+recibirDaño() +moverse()

Goomba
+recibirDaño(): ++ +moverse()

Lakitu
+recibirDaño(): ++ +moverse() +lanzarSpiny()

Koopa Troopa
+recibirDaño(): ++ +moverse() +tieneCapazon()

Piranha Plant
+recibirDaño(): ++ +moverse()

Buzzy Beetle
+recibirDaño(): ++ +moverse()

Spiny
+recibirDaño(): ++ +moverse()

Plataforma

Tuberia
#tienePirafia: boolean +moverPiranha()

Bloque Solido

Ladrillo Solido
+meRompi()

Bloque de pregunta
#powerup: PowerUp +darPowerup()

Vacio
+seCayoAlgo()

PowerUp
#puntos: int

Super Champiñon
+cambiarEstado(Personaje)

Flor de fuego

Estrella

Champiñon verde
+sumarVida(Personaje)

Moneda

Nivel
#enemigos: Coleccion<Enemigo> #plataformas: Coleccion<Plataforma> #powerups: Coleccion<Powerup> #jugador: Jugador +crearTodo()

Juego
#ranking: Ranking +mostrarRanking() +iniciarJuego() +terminarJuego()

Mapa
+elegirDominio()

Ranking
#jugadores: Coleccion<Jugador> +guardarPuntos() +update()

Jugador
#puntos: int #nombre: String #observer: Ranking +notify() +attach(Observer) +detach(Observer)

interface Personaje
+mover() +saltar()

marioBasico
#vida: int #powerup: PowerUp #puntos: int +estrategia: EstrategiaPuntos +moverIzq() +moverDer() +saltar() +acceptRestar(Visitor) +acceptSumar(Visitor) +actualizarPuntos(Enemigo) +actualizarPuntos(Powerup)

marioDecorator
#mario: Personaje +aplicarEfector()

marioEstrella
+timer()

marioSuper
+timer()

marioChampiñon

marioFlorDeFuego
+timer()

interface Visitor
+sumarPuntos(Goomba) +sumarPuntos(Piranha Plant) +sumarPuntos(Koopa Troopa) +sumarPuntos(Buzzy Beetle) +sumarPuntos(Spiny) +sumarPuntos(Lakitu) +sumarPuntos(Super Champiñon) +sumarPuntos(Flor de fuego) +sumarPuntos(Estrella) +sumarPuntos(Champiñon verde) +sumarPuntos(Moneda) +restarPuntos(Goomba) +restarPuntos(Piranha Plant) +restarPuntos(Koopa Troopa) +restarPuntos(Buzzy Beetle) +restarPuntos(Spiny) +restarPuntos(Vacio)

interface Visitable
+acceptRestar(Visitor) +acceptSumar(Visitor)

interface Subject
+attach(Observer) +detach(Observer) +notify()

interface Observer
+update()

interface EstrategiaPuntos
+calcularPuntos(Enemigo) +calcularPuntos(Powerup)

calculadoraSumaPuntos
+calcularPuntos(Enemigo) +calcularPuntos(Powerup)

calculadoraRestaPuntos
+calcularPuntos(Enemigo) +calcularPuntos(Powerup)

Pantalla
#instancia: Pantalla -Pantalla() +getInstance(): Pantalla

Menu
#instancia: Menu -Menu() +getInstance(): Menu

Sonido
#instancia: Sonido -Sonido() +getInstance(): Sonido

Sprite

Parseo
+getArchivo()