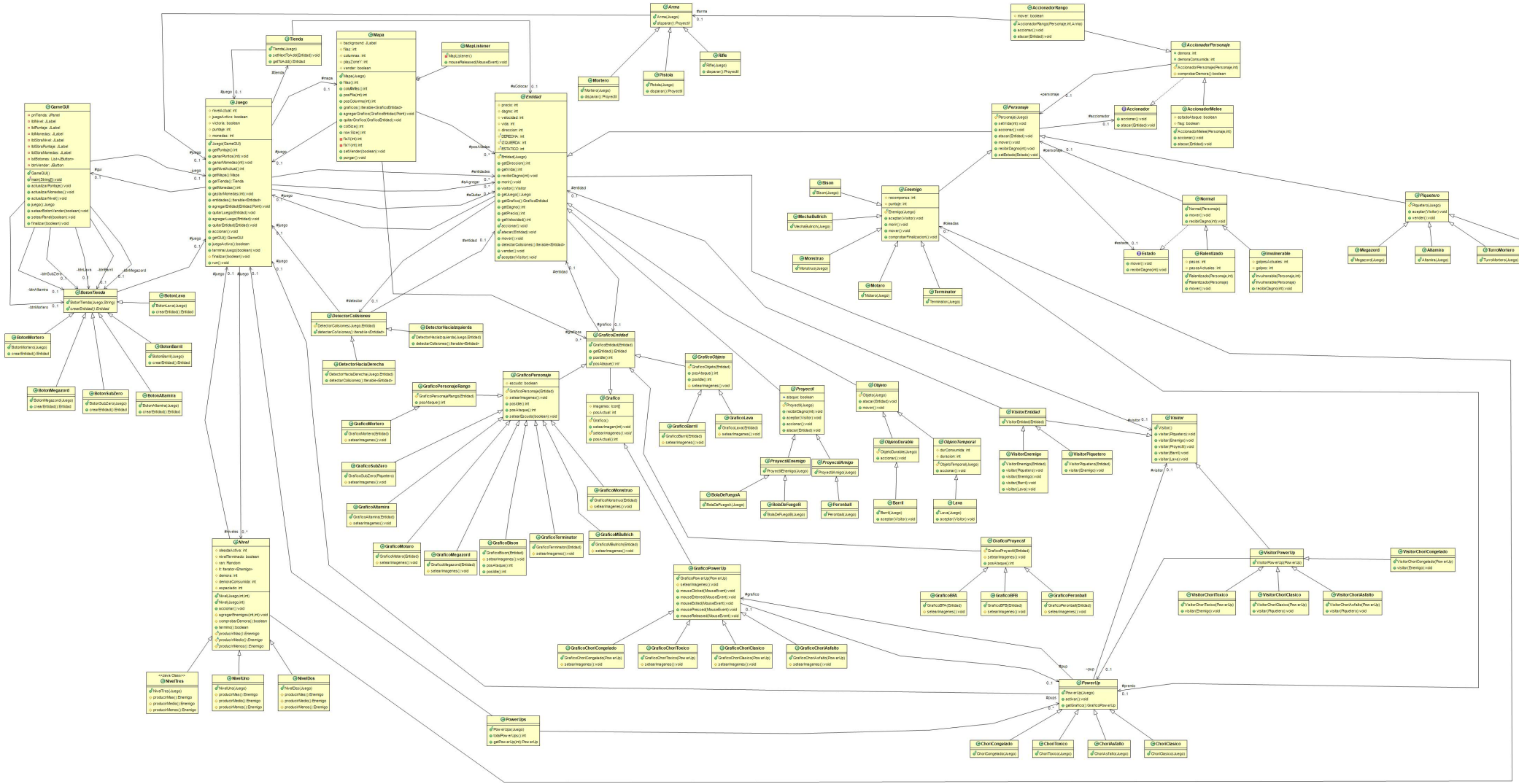
Arma
ArmaJuego()
disparar():ProyectIl
AccionadorRango
mover: boolean
AccionadorRango(Personaje,int,Arma)
accionar():void
atacar(Entidad):void
AccionadorPersonaje
demora: int
demoraConsumida: int
AccionadorPersonaje(Personaje,int)
comprobarDemora():boolean
Tienda
Tienda(Juego)
setNextToAdd(Entidad):void
getToAdd():Entidad
Mapa
background: JLabel
filas: int
columnas: int
playZone*: int
vender: boolean
Mapa(Juego)
filas():int
colsMax():int
posFila(int):int
posColumna(int):int
graficos():Iterable<GraficoEntidad>
agregarGrafico(GraficoEntidad,Point):void
quitarGrafico(GraficoEntidad):void
colSize():int
rowSize():int
fix1(int):int
fix1(int):int
setVender(boolean):void
purgar():void
MapListener
MapListener()
mousePressed(MouseEvent):void
Mortero
Mortero(Juego)
disparar():ProyectIl
Pistola
Pistola(Juego)
disparar():ProyectIl
Rifle
Rifle(Juego)
disparar():ProyectIl
GameGUI
prTienda: JPanel
btNivel: JLabel
btRuntap: JLabel
btMonedas: JLabel
btStoreNivel: JLabel
btStoreRuntap: JLabel
btStoreMonedas: JLabel
btBotones: List<JButton>
btVender: JButton
GameGUI()
main(String[]):void
actualizarRuntaps():void
actualizarMonedas():void
actualizarNivel():void
juego():Juego
setearBotonVender(boolean):void
setearPanel(boolean):void
finalizar(boolean):void
Juego
nivelActual: int
juegoActivo: boolean
victoria: boolean
puntaje: int
monedas: int
Juego(GameGUI)
getPuntaje():int
ganarPuntos(int):void
ganarMonedas(int):void
getNivelActual():int
getMapa():Mapa
getTienda():Tienda
getMonedas():int
gastarMonedas(int):void
entidades():Iterable<Entidad>
agregarEntidad(Entidad,Point):void
quitarLuego(Entidad):void
agregarLuego(Entidad):void
quitarEntidad(Entidad):void
accionar():void
getGUI():GameGUI
juegoActivo():boolean
terminarJuego(boolean):void
finalizar(boolean):void
run():void
Entidad
gracia: int
dagno: int
velocidad: int
vida: int
direccion: int
DERECHA: int
IZQUIERDA: int
ESTATICO: int
Entidad(Juego)
getDireccion():int
getVida():int
recibirDagno(int):void
morir():void
visitar(Visitor)
getJuego():Juego
getGrafico():GraficoEntidad
getDagno():int
getPrecio():int
getVelocidad():int
accionar():void
atacar(Entidad):void
mover():void
detectarColisiones():Iterable<Entidad>
vender():void
aceptar(Visitor):void
Personaje
Personaje(Juego)
setVidaInt():void
accionar():void
atacar(Entidad):void
mover():void
recibirDagno(int):void
setEstado(Estado):void
Accionador
atacar(Entidad):void
AccionadorMelee
estaAtaque: boolean
flag: boolean
AccionadorMelee(Personaje,int)
accionar():void
atacar(Entidad):void
Bison
Bison(Juego)
MechaBulbrich
MechaBulbrich(Juego)
Enemigo
recompensa: int
puntaje: int
Enemigo(Juego)
aceptar(Visitor):void
morir():void
mover():void
comprobarFinalizacion():void
Monstruo
Monstruo(Juego)
Motaro
Motaro(Juego)
Terminator
Terminator(Juego)
Normal
Normal(Personaje)
mover():void
recibirDagno(int):void
Piqueteiro
Piqueteiro(Juego)
aceptar(Visitor):void
vender():void
Estado
mover():void
recibirDagno(int):void
Ralentizado
pasos: int
pasosActuales: int
Ralentizado(Personaje,int)
Ralentizado(Personaje)
mover():void
Invulnerable
golpesActuales: int
golpes: int
Invulnerable(Personaje,int)
Invulnerable(Personaje)
recibirDagno(int):void
Megazord
Megazord(Juego)
Altamira
Altamira(Juego)
TurroMortero
TurroMortero(Juego)
SubZero
SubZero(Juego)
BotonTienda
BotonTienda(Juego,String)
crearEntidad():Entidad
BotonLava
BotonLava(Juego)
BotonMortero
BotonMortero(Juego)
crearEntidad():Entidad
BotonBarril
BotonBarril(Juego)
crearEntidad():Entidad
BotonMegazord
BotonMegazord(Juego)
crearEntidad():Entidad
BotonSubZero
BotonSubZero(Juego)
crearEntidad():Entidad
BotonAltamira
BotonAltamira(Juego)
crearEntidad():Entidad
DetectorColisiones
DetectorColisiones(Juego,Entidad)
detectarColisiones():Iterable<Entidad>
DetectorHaciaIzquierda
DetectorHaciaIzquierda(Juego,Entidad)
detectarColisiones():Iterable<Entidad>
DetectorHaciaDerecha
DetectorHaciaDerecha(Juego,Entidad)
detectarColisiones():Iterable<Entidad>
GraficoEntidad
GraficoEntidad(Entidad)
getEntidad():Entidad
paste(int)
posAtaque():int
GraficoObjeto
GraficoObjeto(Entidad)
posAtaque():int
paste(int)
setearImagenes():void
GraficoPersonajeRango
GraficoPersonajeRango(Entidad)
posAtaque():int
GraficoPersonaje
escudo: boolean
GraficoPersonaje(Entidad)
setearImagenes():void
paste(int)
posAtaque():int
setearEscudo(boolean):void
Grafico
imagenes: Icon[]
posActual: int
Grafico()
setearImagen(int):void
setearImagenes():void
posActual():int
GraficoBarril
GraficoBarril(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoLava
GraficoLava(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoMortero
GraficoMortero(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoSubZero
GraficoSubZero(Piqueteiro)
setearImagenes():void
GraficoAltamira
GraficoAltamira(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoMonstruo
GraficoMonstruo(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoMotaro
GraficoMotaro(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoMegazord
GraficoMegazord(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoBison
GraficoBison(Entidad)
setearImagenes():void
posAtaque():int
paste(int)
GraficoTerminator
GraficoTerminator(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoMulbrich
GraficoMulbrich(Entidad)
setearImagenes():void
ProyectIl
ataque: boolean
ProyectIl(Juego)
recibirDagno(int):void
aceptar(Visitor):void
accionar():void
atacar(Entidad):void
ProyectilEnemigo
ProyectilEnemigo(Juego)
ProyectilAmigo
ProyectilAmigo(Juego)
BolaDeFuegoA
BolaDeFuegoA(Juego)
BolaDeFuegoB
BolaDeFuegoB(Juego)
Peroball
Peroball(Juego)
Objeto
Objeto(Juego)
atacar(Entidad):void
mover():void
ObjetoDurable
ObjetoDurable(Juego)
accionar():void
ObjetoTemporal
duraConsumida: int
duracion: int
ObjetoTemporal(Juego)
accionar():void
Barril
Barril(Juego)
aceptar(Visitor):void
Lava
Lava(Juego)
aceptar(Visitor):void
VisitorEntidad
VisitorEntidad(Entidad)
VisitorEnemigo
VisitorEnemigo(Entidad)
visitar(Piqueteiro):void
visitar(Enemigo):void
visitar(Barril):void
visitar(Lava):void
VisitorPiqueteiro
VisitorPiqueteiro(Entidad)
visitar(Enemigo):void
Visitor
Visitor()
visitar(Piqueteiro):void
visitar(Enemigo):void
visitar(ProyectIl):void
visitar(Barril):void
visitar(Lava):void
Nivel
nivelActivo: int
nivelTerminado: boolean
ran: Random
it: Iterator<Enemigo>
demora: int
demoraConsumida: int
espaciado: int
Nivel(Juego,int)
Nivel(Juego,int)
accionar():void
agregarEnemigos(int,int):void
comprobarDemora():boolean
terminar():boolean
producirMedio():Enemigo
producirMedio():Enemigo
producirMenos():Enemigo
<<Java Class>>
NivelTres
NivelTres(Juego)
producirMas():Enemigo
producirMedio():Enemigo
producirMenos():Enemigo
NivelUno
NivelUno(Juego)
producirMas():Enemigo
producirMedio():Enemigo
producirMenos():Enemigo
NivelDos
NivelDos(Juego)
producirMas():Enemigo
producirMedio():Enemigo
producirMenos():Enemigo
GraficoProyectil
GraficoProyectil(Entidad)
setearImagenes():void
paste(int)
posAtaque():int
GraficoBFA
GraficoBFA(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoBFB
GraficoBFB(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoPeroball
GraficoPeroball(Entidad)
setearImagenes():void
GraficoPowerUp
GraficoPowerUp(Pow erUp)
setearImagenes():void
mouseClicked(MouseEvent):void
mouseEntered(MouseEvent):void
mouseExited(MouseEvent):void
mousePressed(MouseEvent):void
mouseReleased(MouseEvent):void
GraficoChoriCongelado
GraficoChoriCongelado(Pow erUp)
setearImagenes():void
GraficoChoriToxico
GraficoChoriToxico(Pow erUp)
setearImagenes():void
GraficoChoriClasico
GraficoChoriClasico(Pow erUp)
setearImagenes():void
GraficoChoriAsfalto
GraficoChoriAsfalto(Pow erUp)
setearImagenes():void
VisitorPowerUp
VisitorPowerUp(Pow erUp)
VisitorChoriCongelado
VisitorChoriCongelado(Pow erUp)
visitar(Enemigo):void
VisitorChoriToxico
VisitorChoriToxico(Pow erUp)
visitar(Enemigo):void
VisitorChoriClasico
VisitorChoriClasico(Pow erUp)
visitar(Piqueteiro):void
VisitorChoriAsfalto
VisitorChoriAsfalto(Pow erUp)
visitar(Piqueteiro):void
PowerUp
Pow erUp(Juego)
activar():void
getGrafico():GraficoPow erUp
PowerUps
Pow erUps(Juego)
totalPow erUps():int
getPow erUp(int):Pow erUp
ChoriCongelado
ChoriCongelado(Juego)
ChoriToxico
ChoriToxico(Juego)
ChoriAsfalto
ChoriAsfalto(Juego)
ChoriClasico
ChoriClasico(Juego)