José Pablo Miranda Berumen A01706702 Proyecto RPG POO (UML) Programación orientada a objetos

Jugador es una clase abstracta, se mandará a llamar el daño dependiendo de la opción de ataque que eliga el usuario. Los zombies se Jugador es clase abstracta relacionan con jugador, pues el jugador hará daño al zombie v viceversa Jugador #id:int #username:string 7_{ombie} #nivel:int #vida:int -vida:int #numero ataques:int -daño:int +muestra atributos():void virtual +usar ataque(int,Zombie*,string):int virtual +grito de guerra():void +ataques(string):void virtual +recibe daño(Zombie*):void virtual Guerrero Arquero -daño flecha:int -daño swing:int -daño flecha fuego:int -daño spin:int +muestra atributos(): void +muestra atributos(): void +usar ataque(int ataque, Zombie* obj, string username): int +usar ataque(int ataque, Zombie* obj, string username): int +grito de guerra():void +grito de guerra():void +ataques(string username):void virtual +ataques(string username):void virtual

Las clases Gurrero y Arquero tienen atributos

un daño diferente y como heredan la función usar ataque() que es virtual pura, entonces

como tipo de ataque, cada tipo de ataque hace