

Humano

CamboBatalla :  
miCampoBatallaListaCombatientes :  
miListaCombatientes

1: añadir(Pokemon pPokemon, int idHumano): boolean

2: getFinPartida(): boolean

3: fin: boolean

alt

[!fin]

alt

[atacante no asignado &&  
idHumano == idTurnoActual &&  
pPokemon != null]

4: añadirAtacante(): void

[defensor no asignado &&  
atacante asignado &&  
atacante.getIdCombatiente() != idHumano &&  
poke != null]

5: añadirDefensor(): void

6: iniciarAtaque(): void

7: rdo: boolean

Humano

Humano :  
unHumano

CamboBatlla :  
mi campoBatalla

1: atacarCon(int idPoke): void

alt

[pokemon idPoke no está muerto &&  
pokemon no ha sido usado &&  
es mi turno]

2: añadir(Pokemon pPokemon, int idHumano): void

3: rdo: boolean

alt

[rdo is True]

4: actualizar(): void

alt

[pokemon idPoke no está muerto &&  
pokemon no ha sido usado &&  
es mi turno]

5: añadir(Pokemon pPokemon, int idHumano): void

6: rdo: boolean













