## Inventario soldExp[]: Soldado - soldGua[]: Soldado - soldMil[]: Soldado - titantes[]: Titan - contSold: int - contTit: int - contExp: int - contGua: int - contMil: int + agregar(Soldado\*, string): void + agregar(Titan\*): void + imprimir(string): void + imprimir(): void + buscarNombre(string, string): int Soldado # nombre: string # tipo: string # edad: int Titan # nivel: int # vida: int - altura: int - cont: int - soldados[]: Soldado + setNombre(): void + setEdad(): void - civiles: int + setNivel(): void - vida: int + getNombre(): string + getAltura(): int + getEdad(): int +setAltura(int): void + getNivel(): int + getVida(): int + atacar(Soldado): int + getTipo(): string + atacar(Soldado, int): int + atacado(int): void + setVida(int): void + imprimirTitan(): void + bajarVida(int): void + imprimir(): void virtual + crear(): void virtual + atacar(): int virtual = 0 Militar Guarnicion Exploración - tipo: string = "Guarnicion" - tipo: string = "Militar" - tipo: string = "Exploracion" - hab\_salvacion: int - hab\_deteccion: int - hab\_corte: int + setSalvacion(): void + setDeteccion(): void + setCorte(): void + getDeteccion(): int + getSalvacion(): int + getCorte(): int + atacar\_lejano(): int + atacar(): int + cortar(): int + atacar(): int + crear(): void + atacar(): int + crear(): void + imprimir(): void + crear(): void + imprimir(): void + imprimir(): void