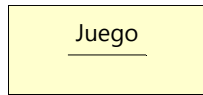
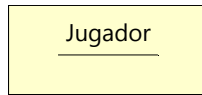




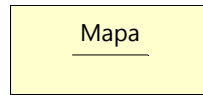
actor



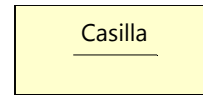
Juego



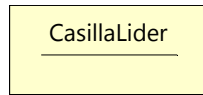
Jugador



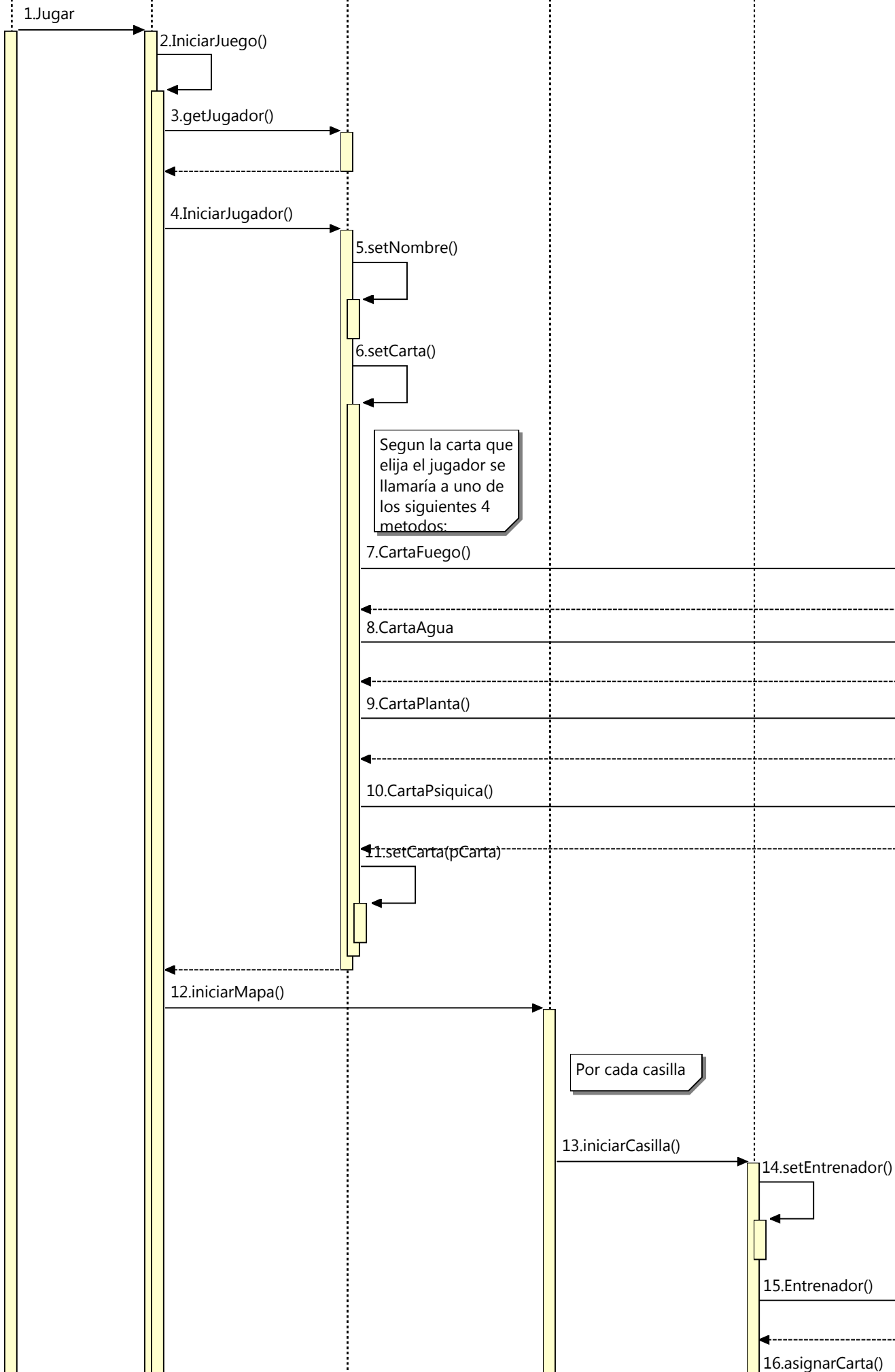
Mapa



Casilla



CasillaLider



CasillaElite

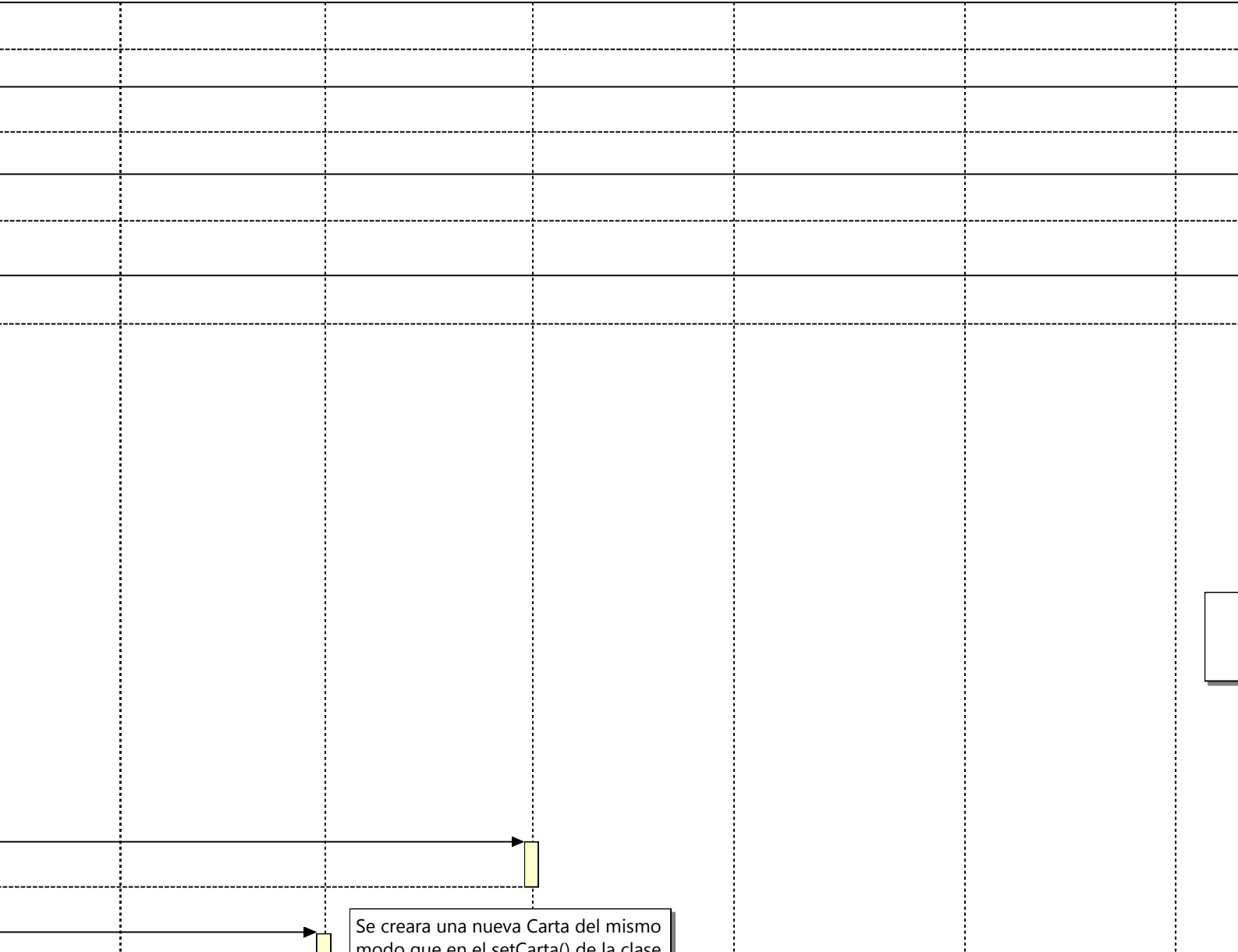
PersonajeDelMapa

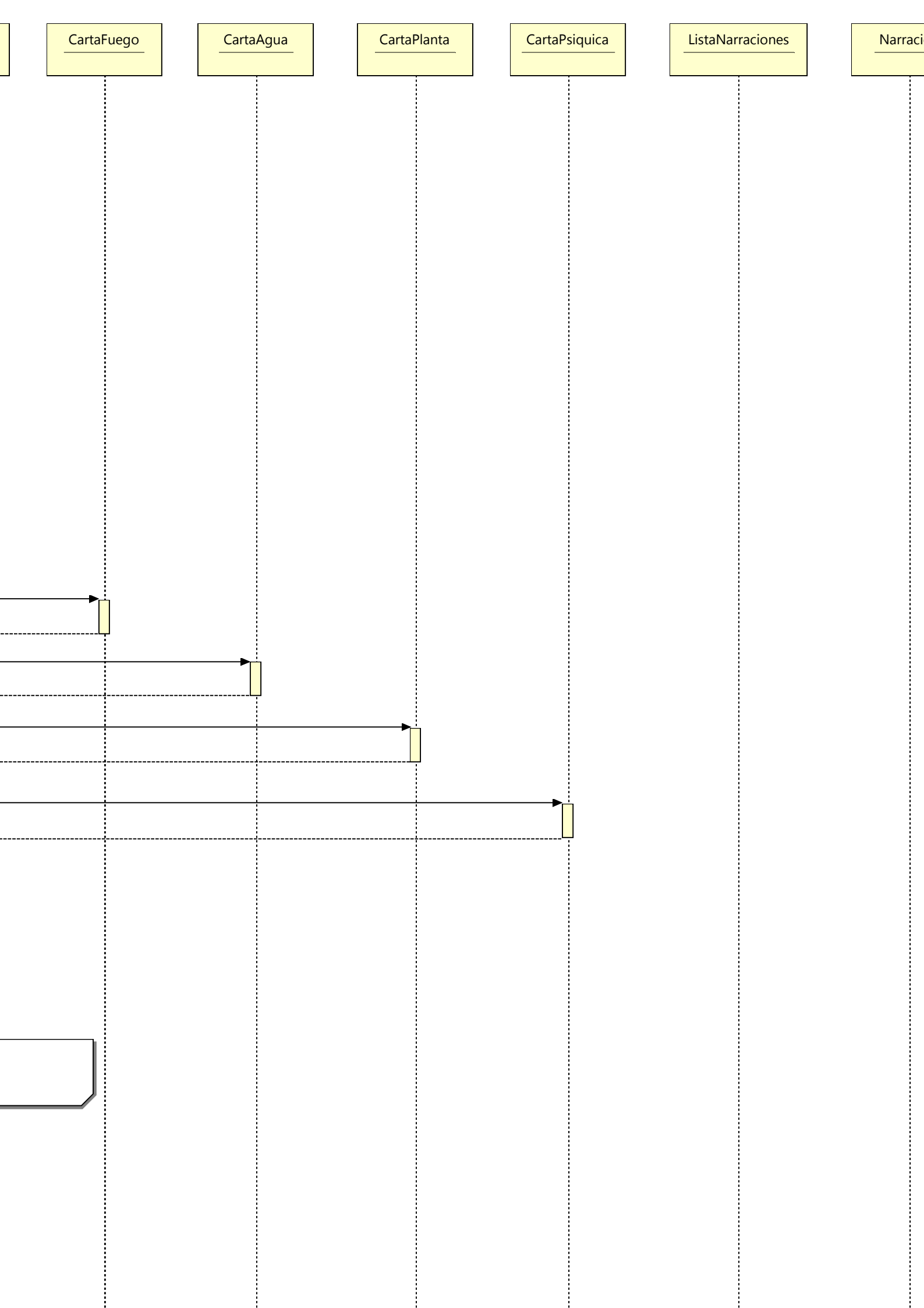
Entrenador

Lider

Elite

Carta





on

Contraseña

Coordenadas

Combate

Jugador

Carta



Si la Casilla es
instancia de
CasillaLider

17.iniciarCasillaLider()

18.setLider

19.Lider

20.asignar

Si la Casilla es
instancia de
CasillaElite

21.iniciarCasillaElite()

25.iniciarListaNarraciones

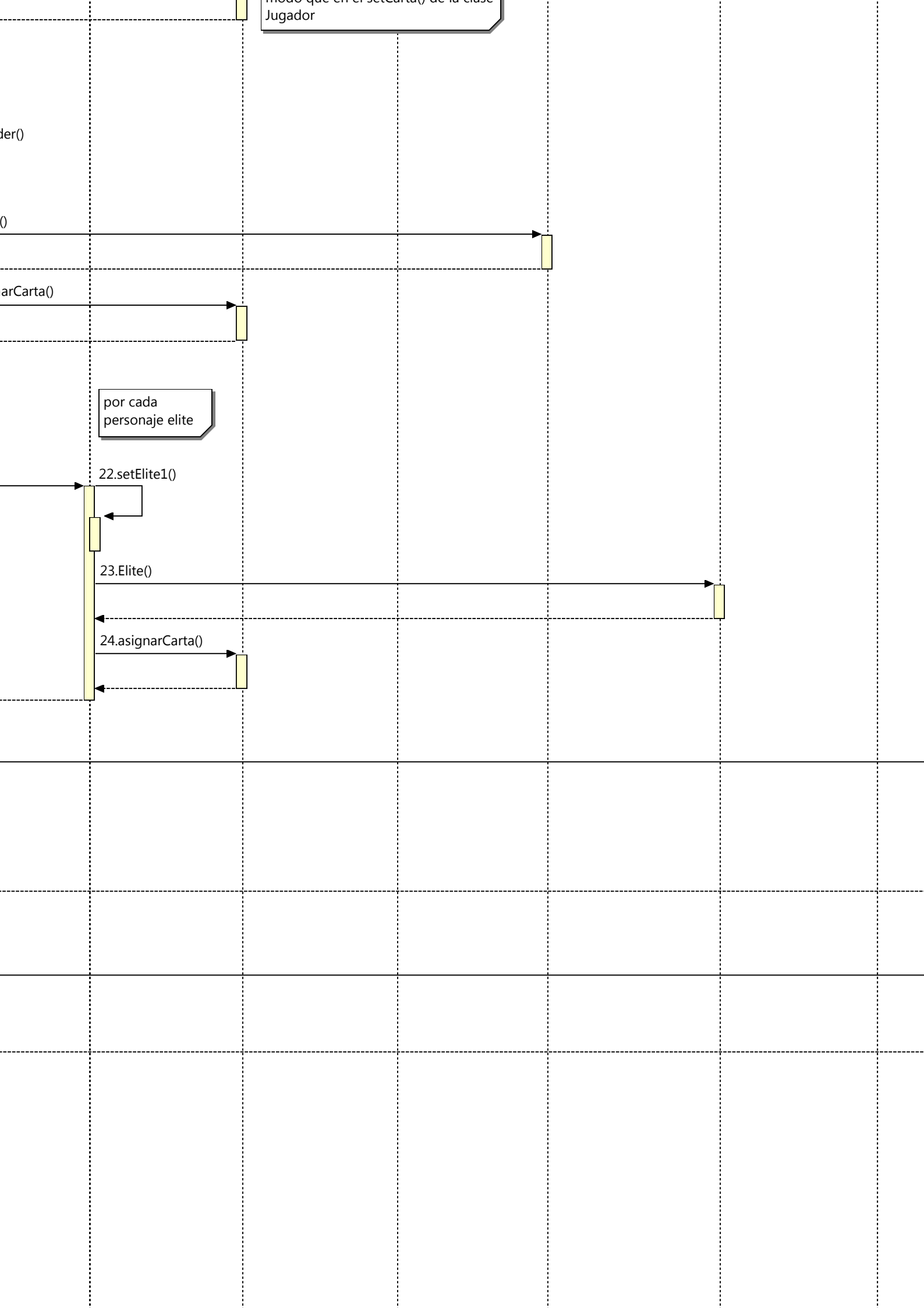
28.pedirContrasena()

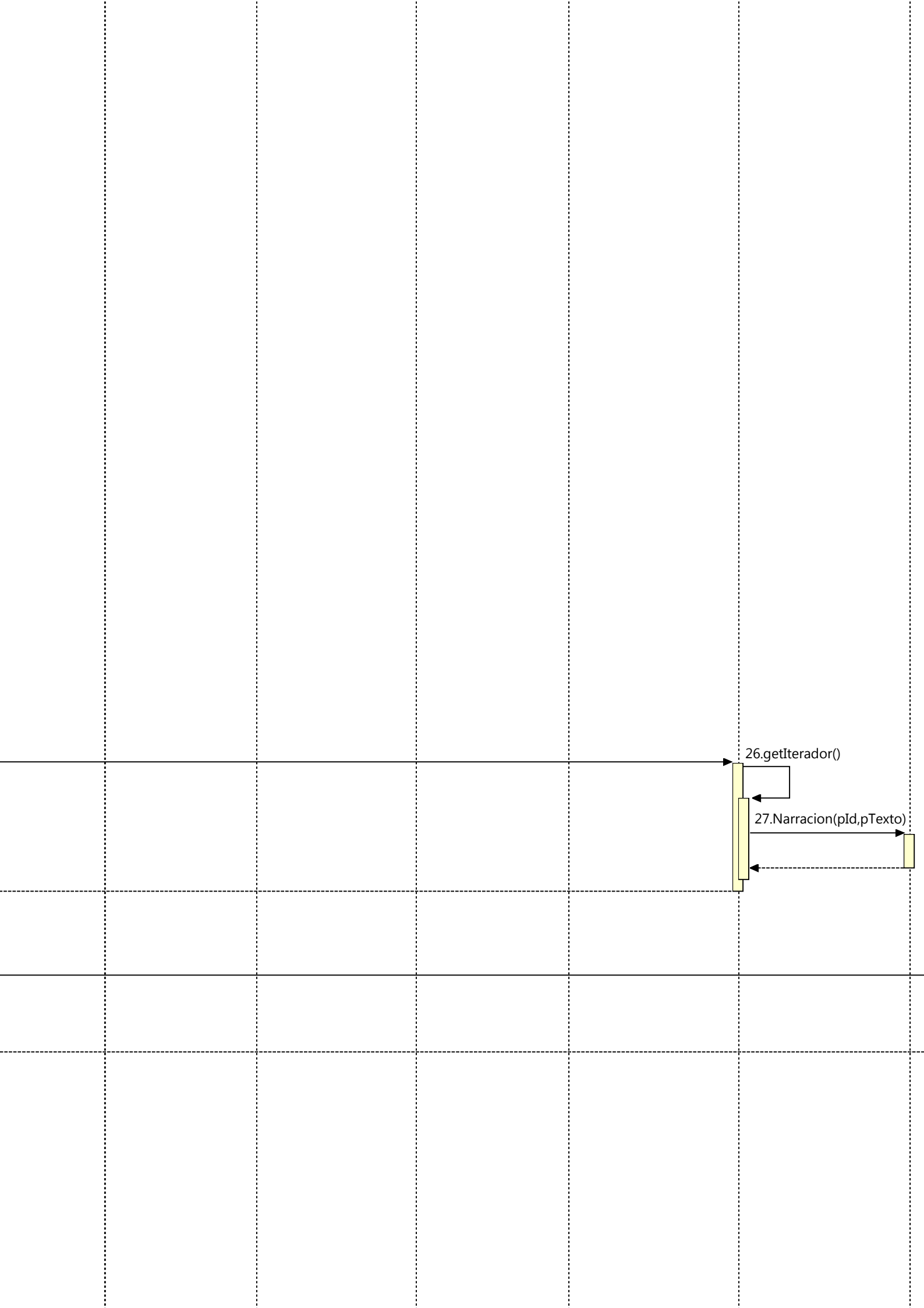
Si la pass
era correcta

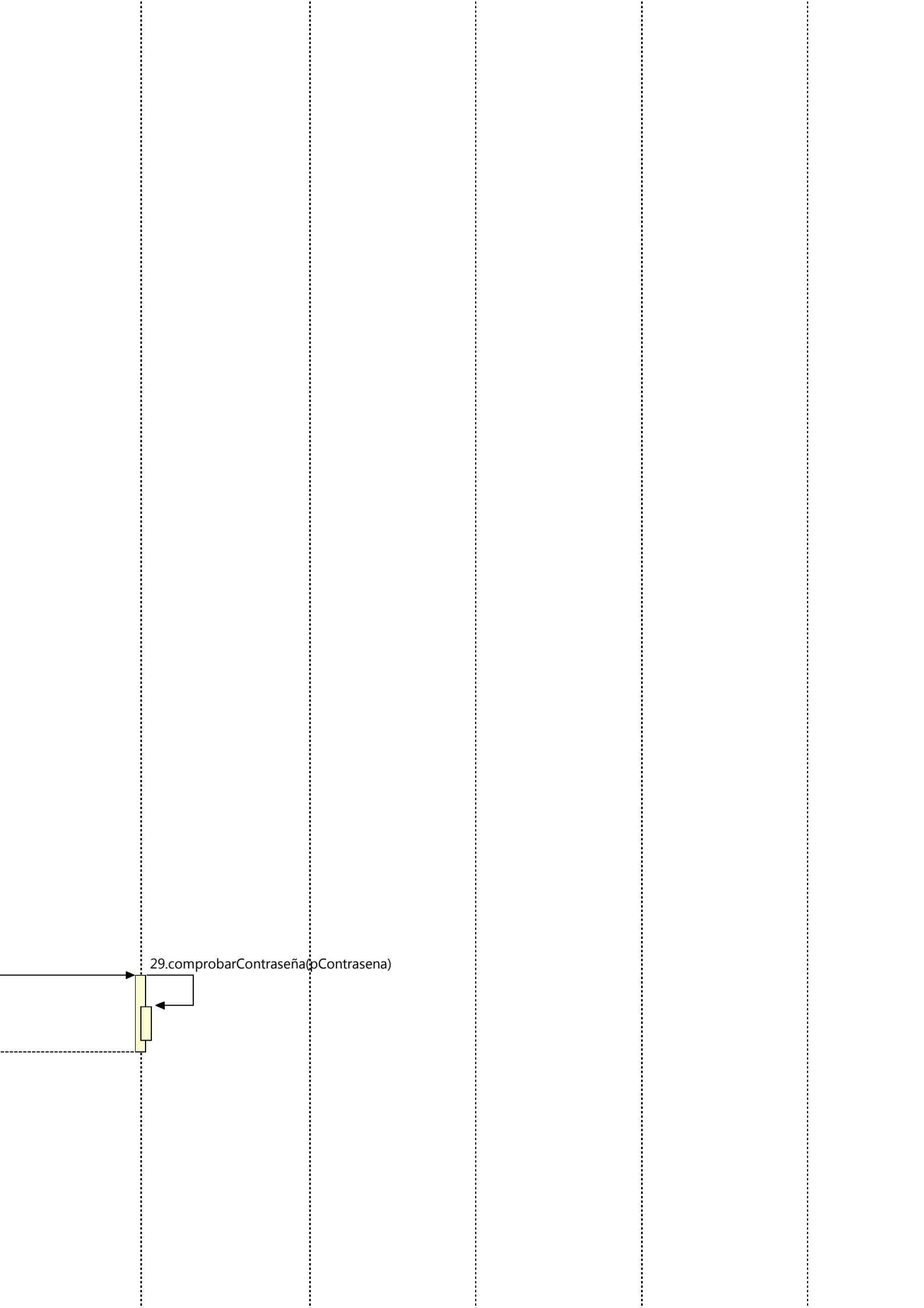
30.setCoordenadas()

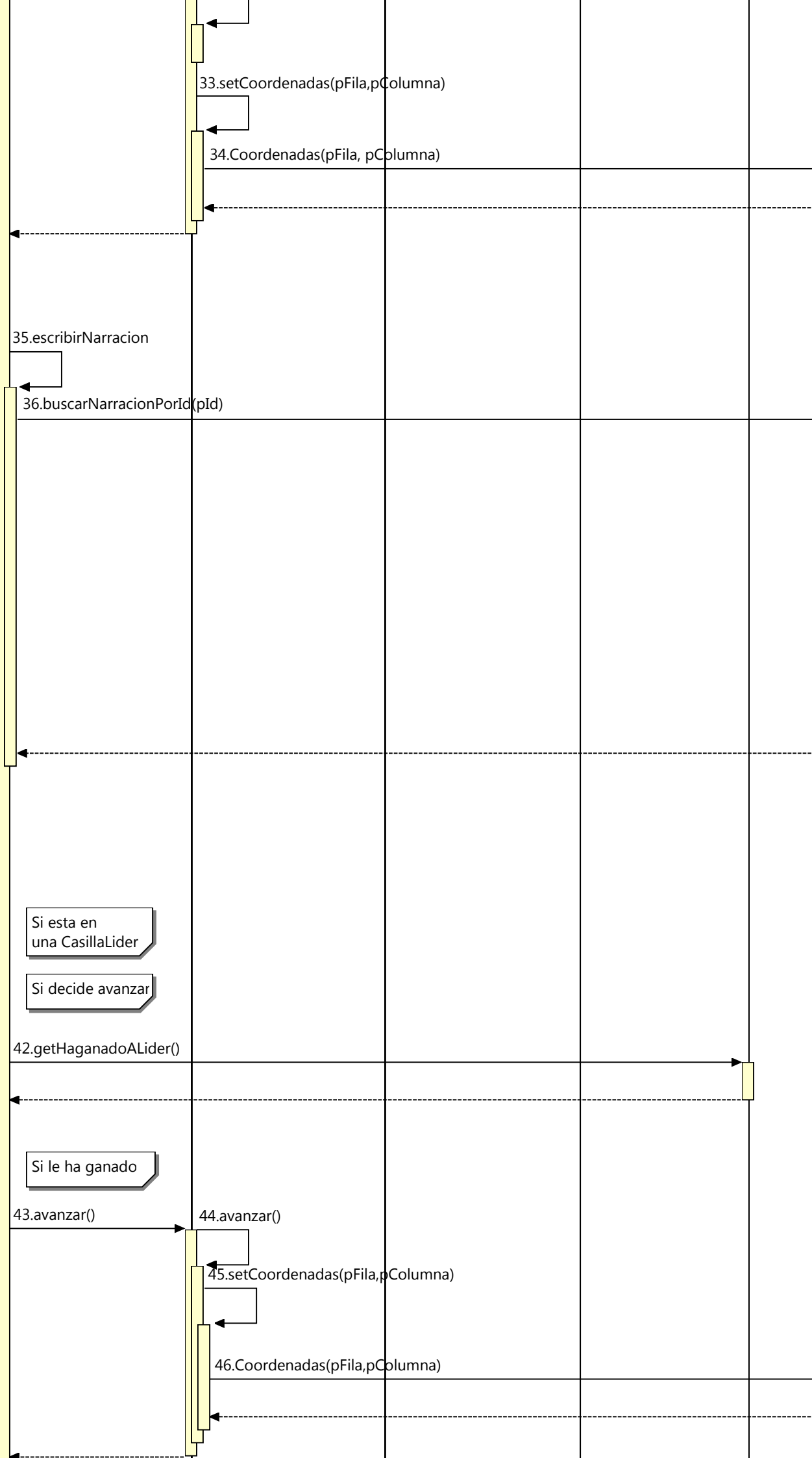
31.existenCoordenadas()

32.getCoordenadas()

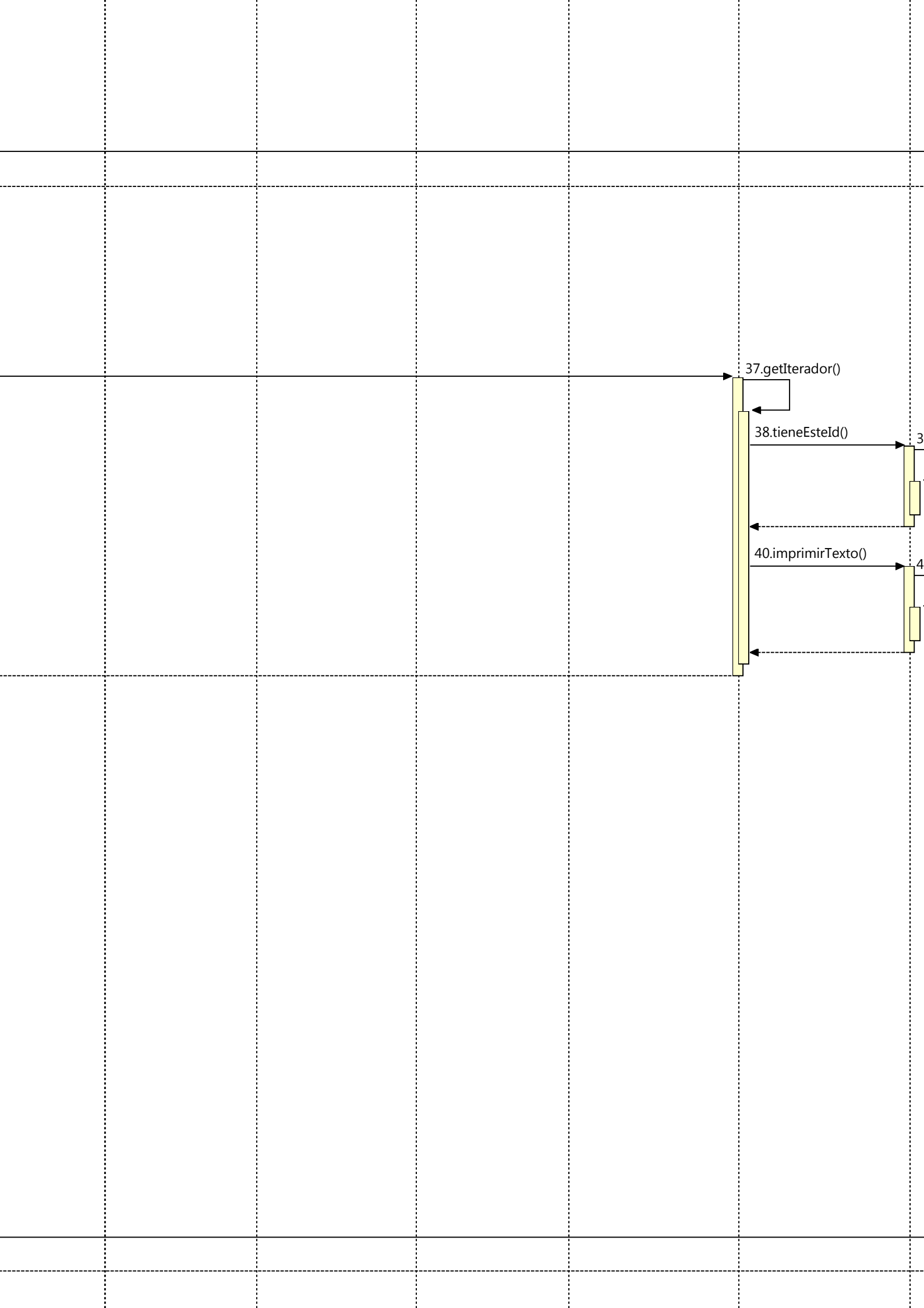


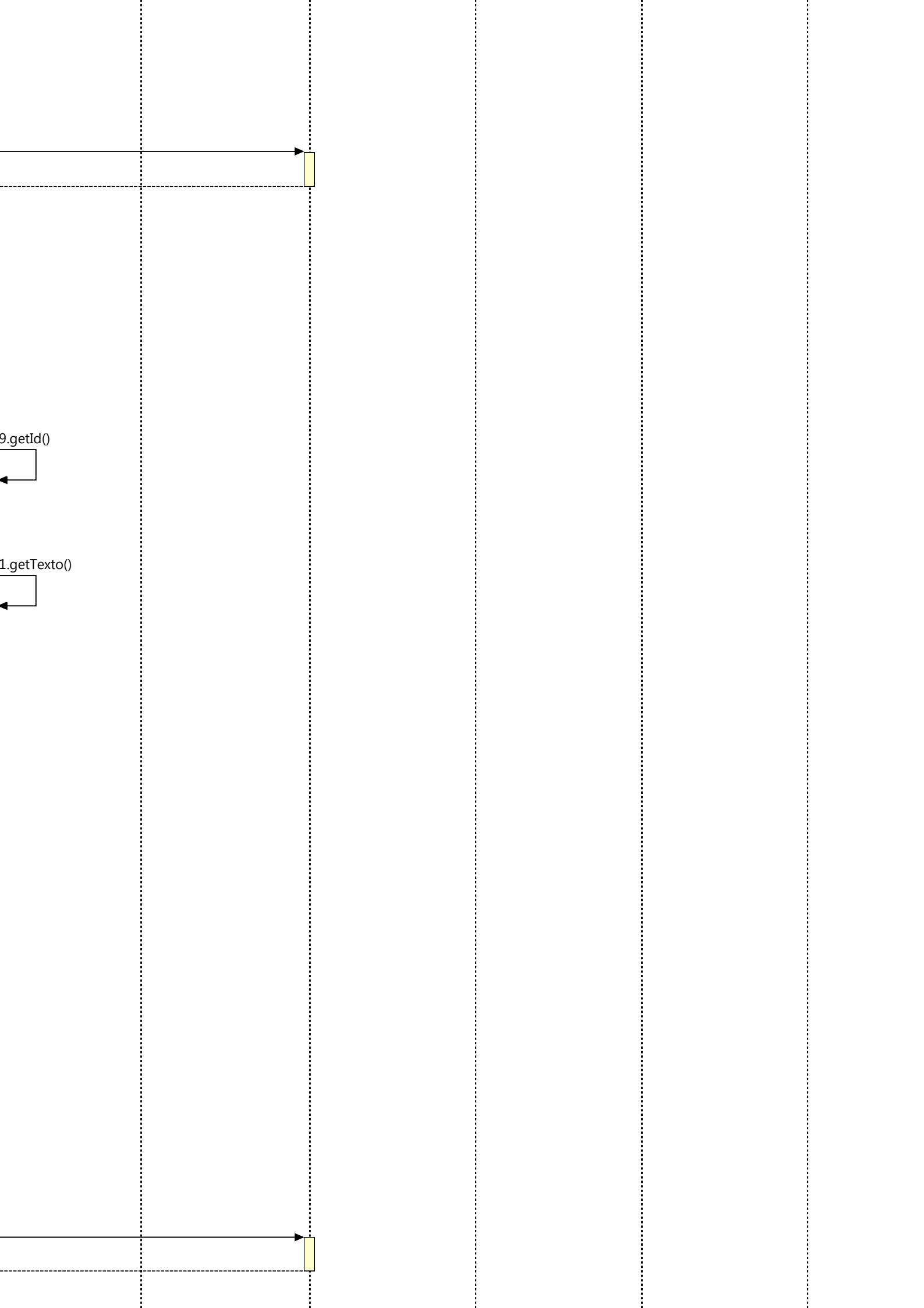












Si decide luchar
con el lider

47.lucharConLider()

48.getLi

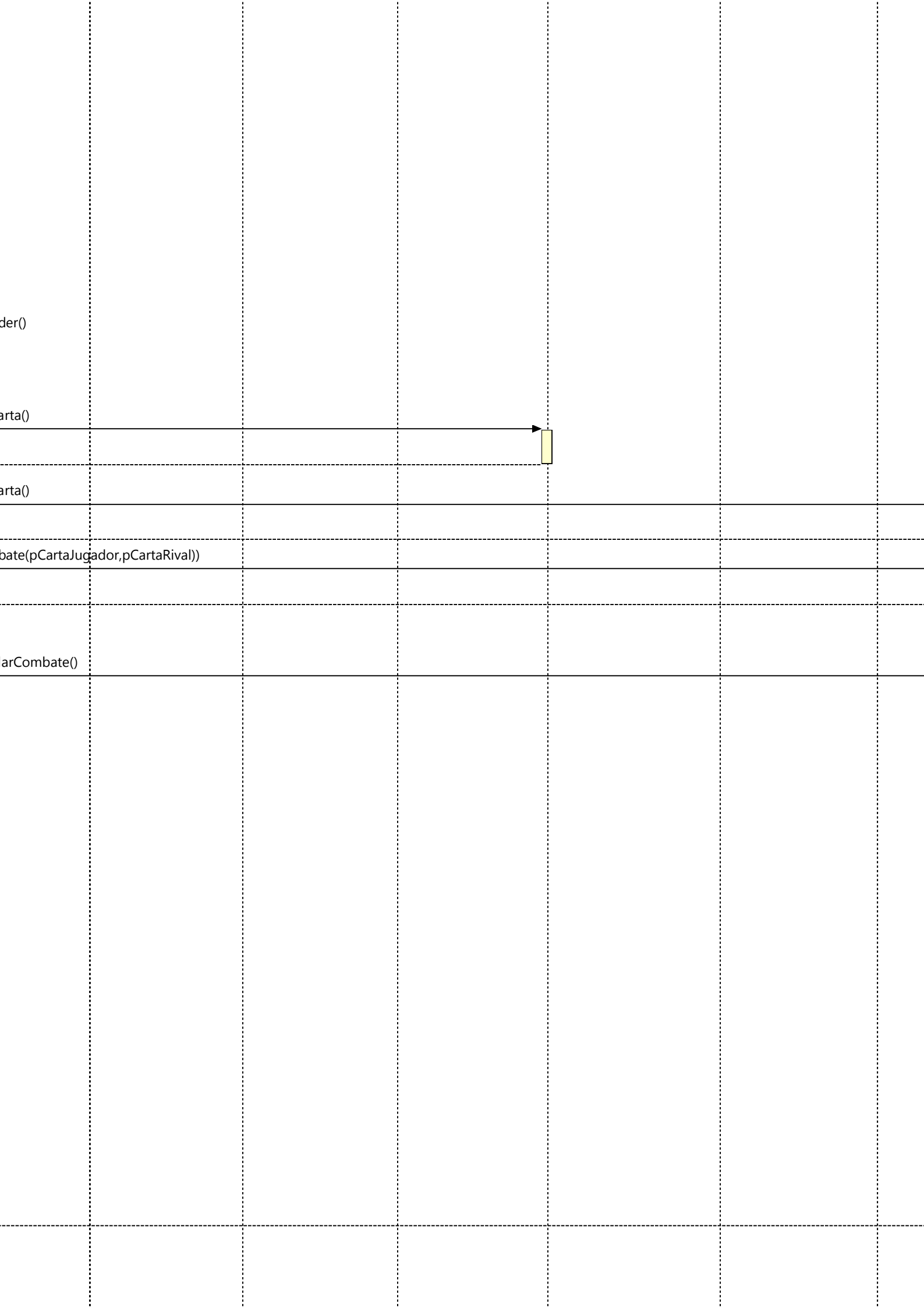
49.getC

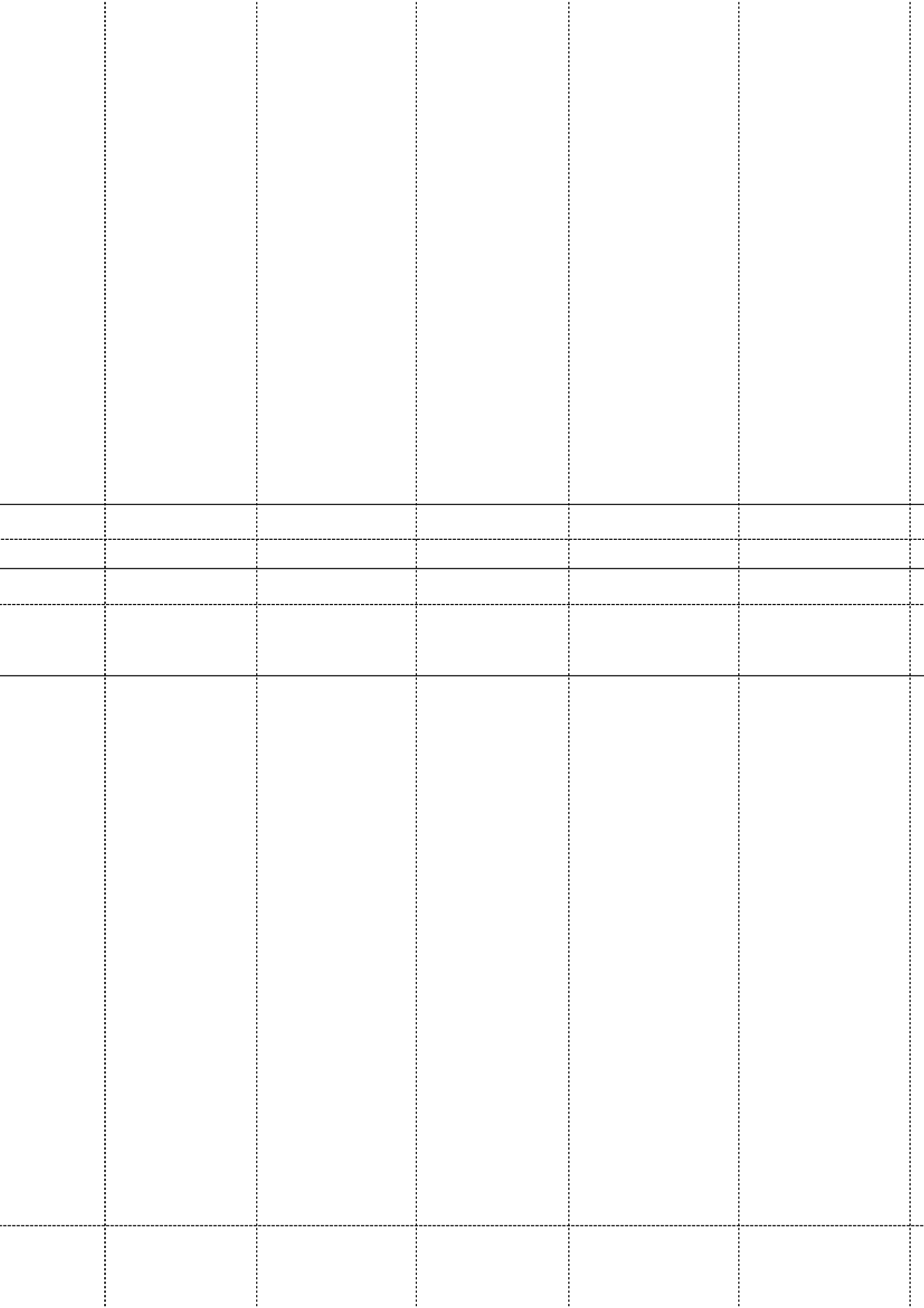
50.getC

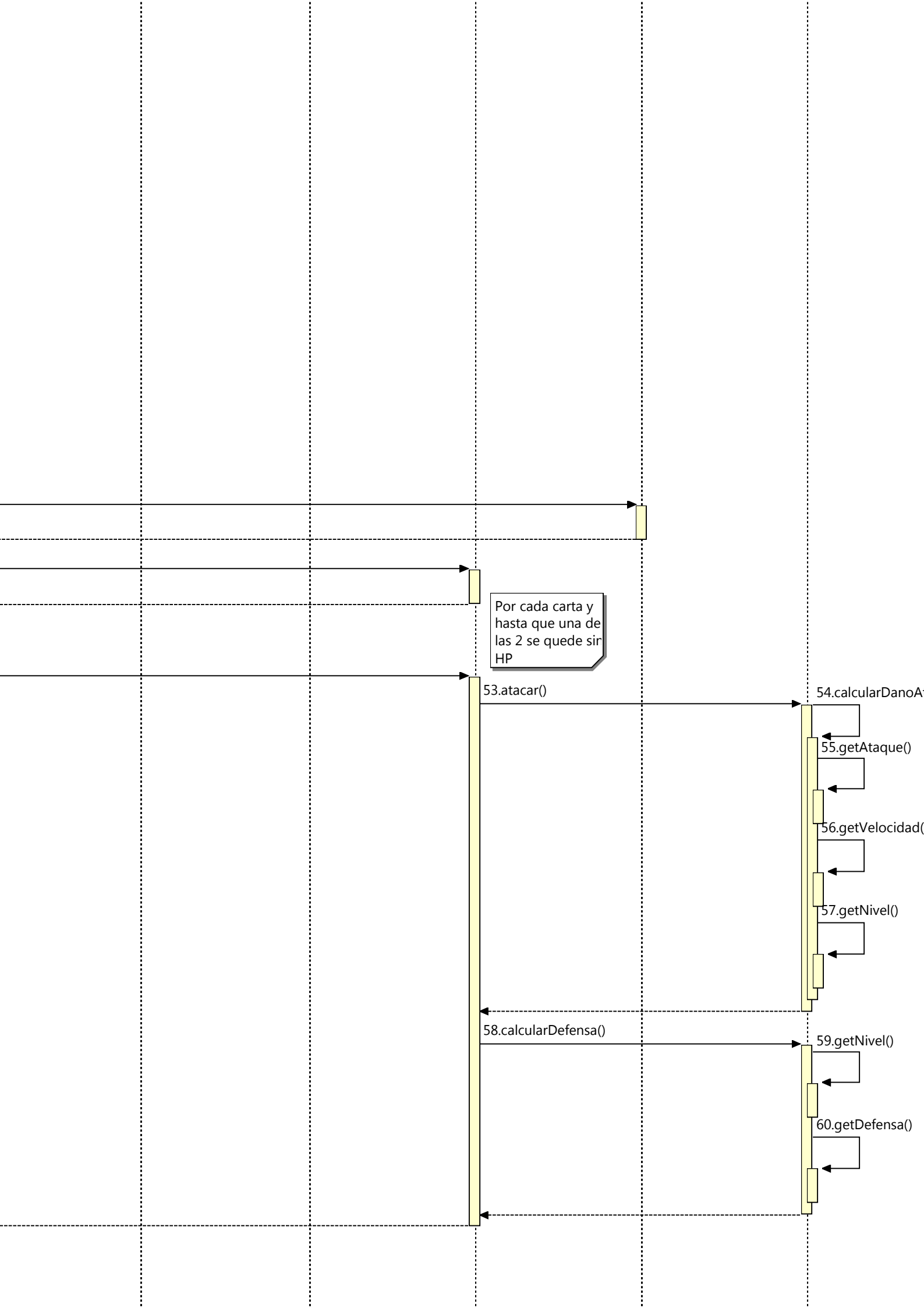
51.Com

52.simu

Si el jugador gana
el combate







taque()

)

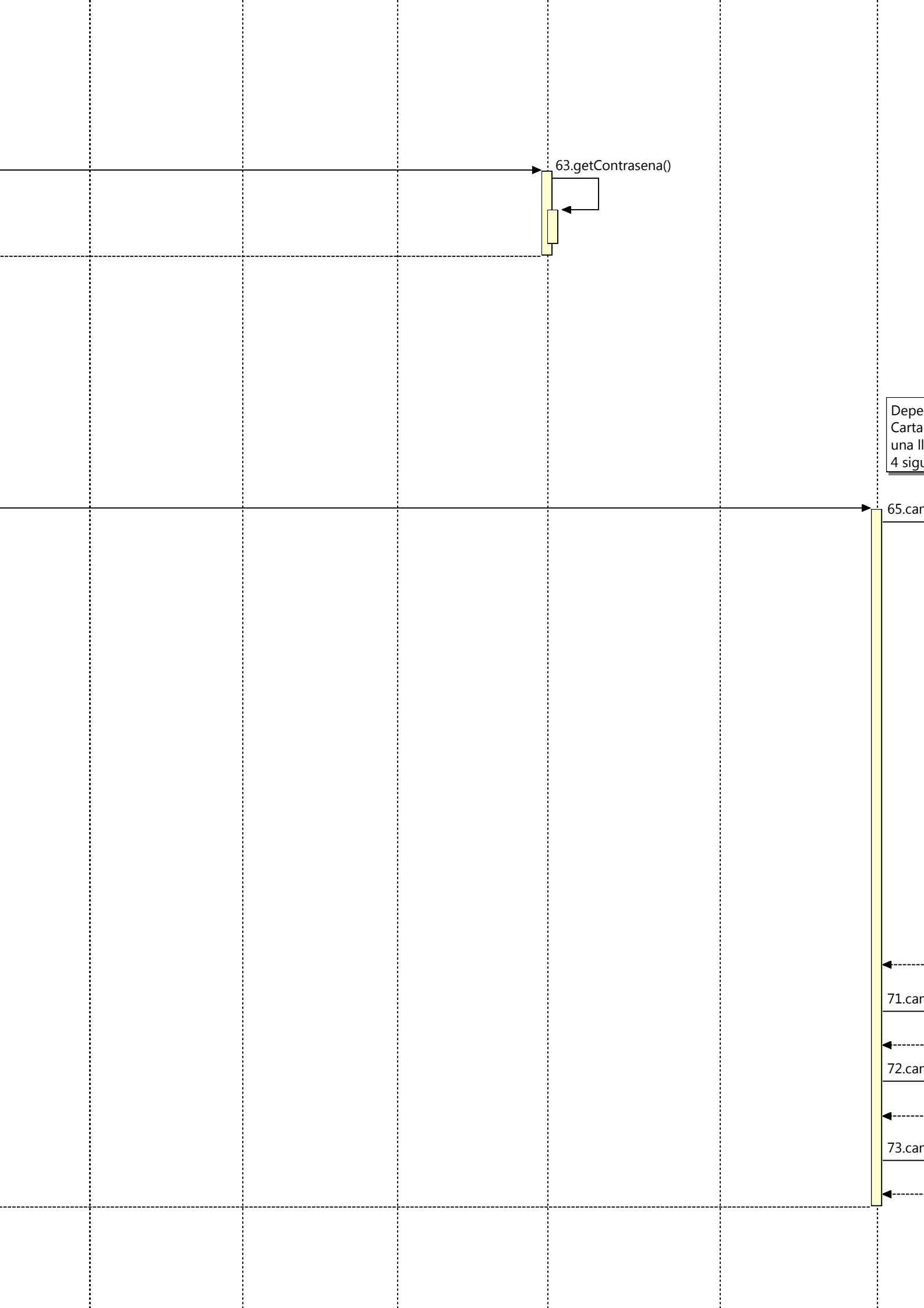
61.sethaGanadoALider(true)

62.imprimirContrasena()

Si el jugador gana el
combate subirá de
nivel y si lo pierde
bajara

64.CambiarNivel(pNuevoNivel)

Si elige luchar con



endiendo de la
se realizará
amada de las
uentes:

mbiarNivel(pNivel) 66.setNivel(pNivel)



67.setVidaMaxima(pVidaMax)



68.setAtaque(pAtaque)



69.setVelocidad(pVelocidad)



70.setDefensa(pDefensa)



mbiarNivel(pNivel)



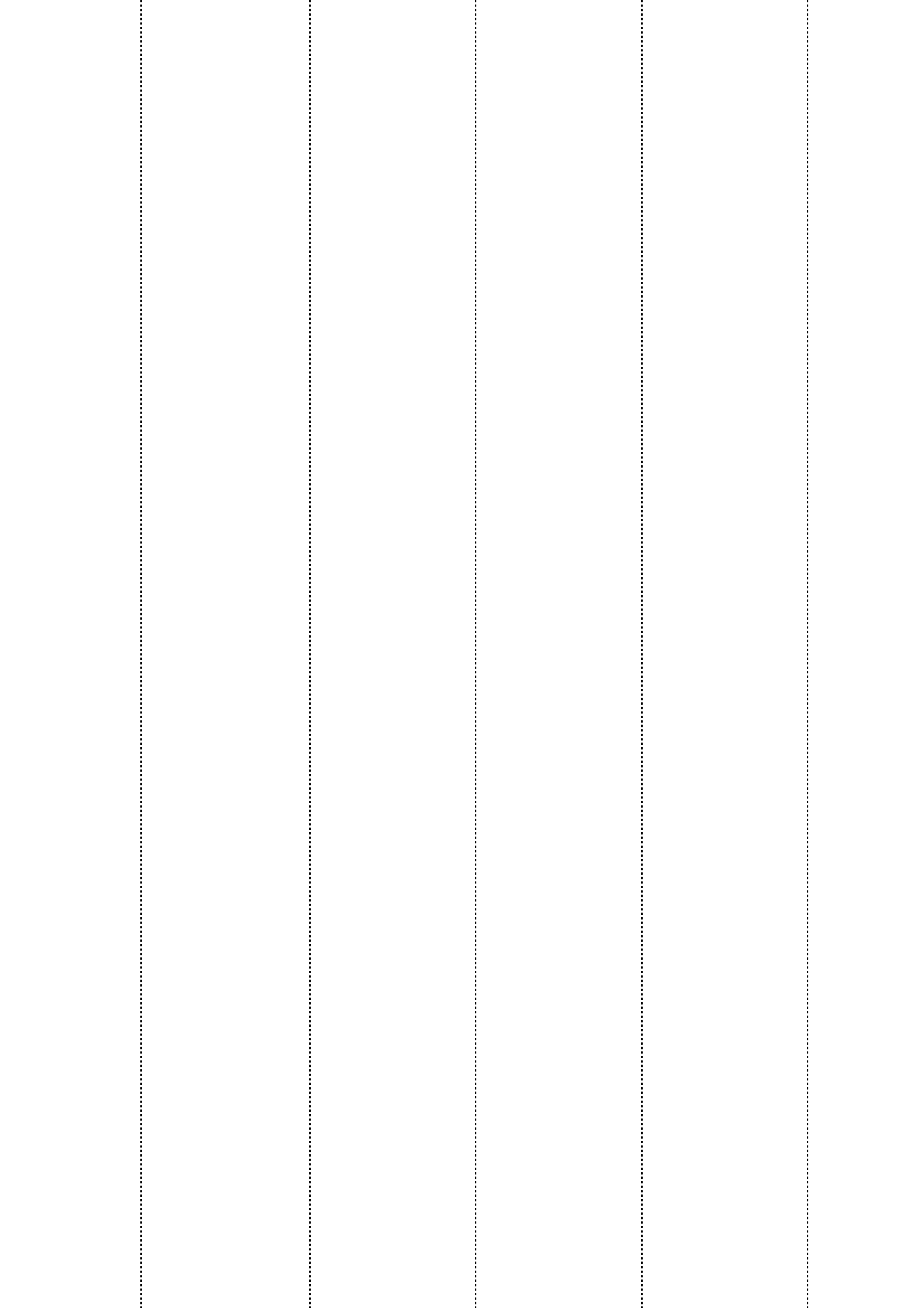
mbiarNivel(pNivel)



mbiarNivel(pNivel)



Estos 3 metodos llamaran a los
mismos setter ya que la diferencia
entre ellos radica en que los atributos
de la carta aumentan de forma
diferente segun el tipo al que
pertenezca dicha carta



entrenador

74.lucharConEntrenador()

Este m
que l
con la
aqui
setHa

Si elige recuperar
la vida de la Carta

75.getCarta()

76.recuperarVida()

Si está en una Casilla
Elite

79.getNarracionPorId(pid)

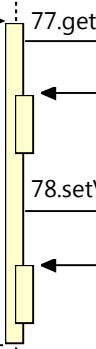
83.imprimirTexto()

En este punto se le daría al jugador la
opcion de luchar con la elite, luchar
con un entrenador o recuperar vida

Si elige recuperar vida se llamaría a
metodo recuperarVida() de la clase
Carta

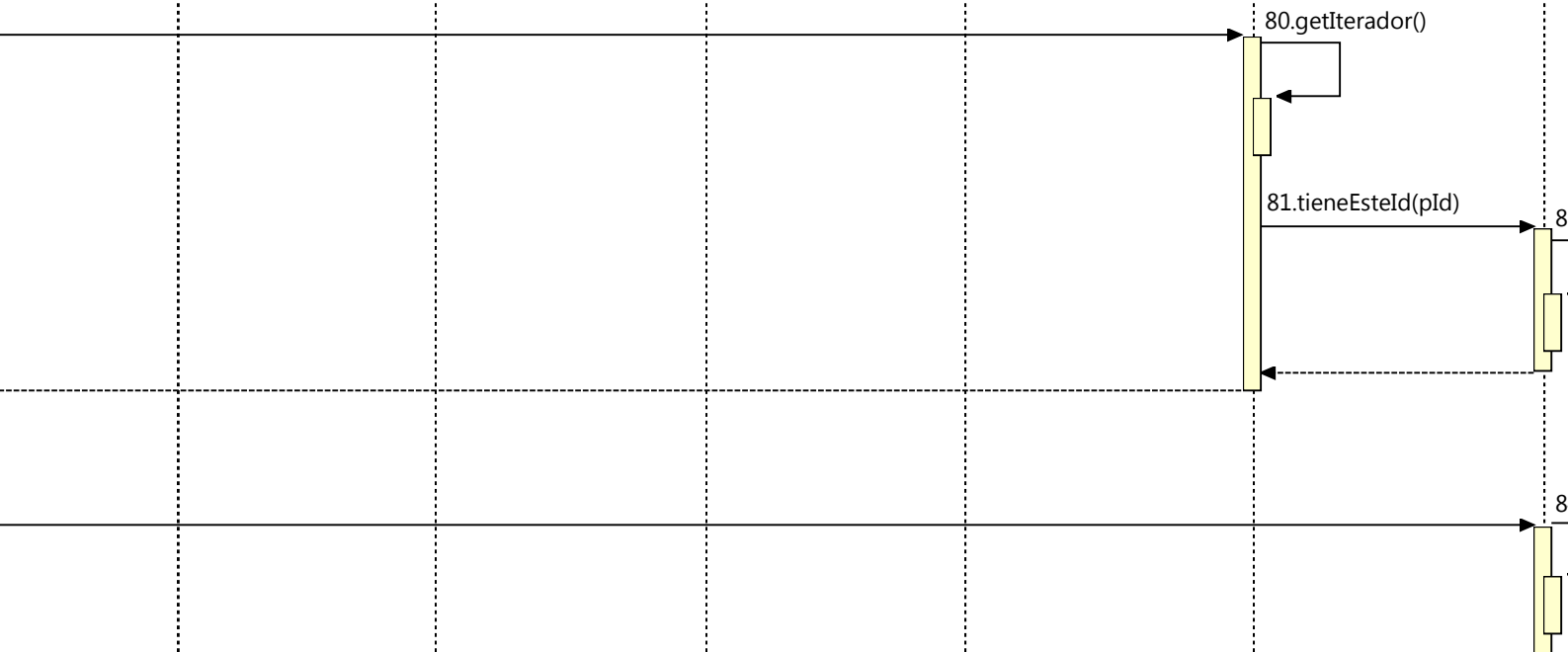
Si elige luchar con entrenador se
llamaría al metodo

método es igual
lucharConLider
a salvedad de que
no se llama a
GanadoALider



VidaMaxima()

VidaActual(pVidaActual)



2.getId()

4.getTexto()

lucharConEntrenador() que viene heredado de la clase Casilla

Si elige luchar con elite

85.lucharConElite()

Si gana a los 3

91.cambiarNivel(pNuevoNivel)

92.cambiarDeDivision()

93.setCoordenadas(pFila,pColumna)

94.Coordenadas(pFila,pColumna)

Y vuelta a empezar

Por cada
personaje elite

86.getElite1()

87.getCarta()

88.getCarta()

89.Combate(pCartaJugador,pCartaRival)

90.simulaCombate()

Esta
arri

a explicado
ba

