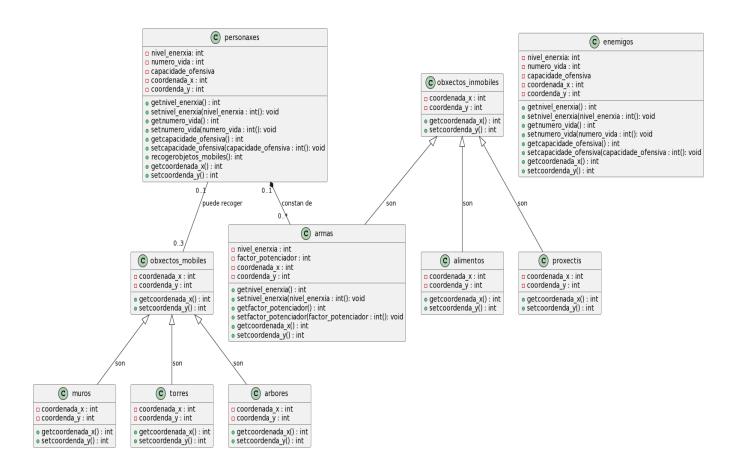
Cristian Lage Fernández



@startuml

class personaxes{

- nivel_enerxia: int

- numero_vida : int

- capacidade_ofensiva

-coordenada_x : int

-coordenda_y : int

+getnivel_enerxia(): int

+setnivel_enerxia(nivel_enerxia: int(): void

+getnumero_vida(): int

+setnumero_vida(numero_vida: int(): void

+getcapacidade_ofensiva(): int

```
+setcapacidade_ofensiva(capacidade_ofensiva: int(): void
+recogerobjetos_mobiles(): int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
class enemigos{
- nivel_enerxia: int
- numero_vida : int
- capacidade_ofensiva
-coordenada x:int
-coordenda_y: int
+getnivel_enerxia(): int
+setnivel_enerxia(nivel_enerxia: int(): void
+getnumero_vida(): int
+setnumero_vida(numero_vida: int(): void
+getcapacidade_ofensiva(): int
+setcapacidade_ofensiva(capacidade_ofensiva: int(): void
+getcoordenada_x() : int
+setcoordenda_y(): int
}
class obxectos_mobiles{
-coordenada_x: int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
class obxectos_inmobiles{
-coordenada_x: int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
```

```
class muros{
-coordenada_x : int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x() : int
+setcoordenda_y(): int
}
class torres{
-coordenada_x : int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
class arbores{
-coordenada_x : int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x() : int
+setcoordenda_y(): int
}
class alimentos{
-coordenada x:int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
class proxectis{
-coordenada_x : int
-coordenda_y : int
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}
class armas{
-nivel_enerxia : int
```

```
-coordenada_x : int
-coordenda_y : int
+getnivel_enerxia(): int
+setnivel_enerxia(nivel_enerxia: int(): void
+getfactor_potenciador(): int
+setfactor_potenciador(factor_potenciador : int(): void
+getcoordenada_x(): int
+setcoordenda_y(): int
}os_mobiles <|-- torres : son</pre>
obxectos_mobiles < |-- arbores : son
obxectos_inmobiles < | -- alimentos : son
obxectos_inmobiles < | -- proxectis : son
obxectos_inmobiles < |-- armas : son
personaxes "0..1" -- "0..3" obxectos_mobiles : puede recoger
personaxes "0..1" *-- "0..*" armas : constan de
@enduml
obxectos_mobiles < |-- muros : son
obxectos_mobiles < |-- torres : son
obxectos_mobiles < |-- arbores : son
obxectos_inmobiles < | -- alimentos : son
obxectos_inmobiles < |-- proxectis : son
obxectos_inmobiles < |-- armas : son
personaxes "0..1" -- "0..3" obxectos_mobiles : puede recoger
personaxes "0..1" *-- "0..*" armas : constan de
@enduml
```

-factor_potenciador : int