

## <<ROL decorador>>

#### **MonstruoInvisible**

-monstruos: Monstruos& -invisibilidad: bool

+MonstruoInvisible(monstruos& Monstruos, invisibilidad: bool)

+~MonstruoInvisible()

+toString(): string

+desactivarInvisibilidad(): void +activarInvisibilidad(): void

# <<ROL decorador>>

### MonstruoReplicable

-monstruos: Monstruos& -replicable: bool

+MonstruoReplicable(monstruos& Monstruos, gtvCopias: int)

+~MonstruoReplicable()

+toString(): string

+desactivarReplicabilidad(): void +activarReplicabilidad(): void

### <<ROL decorador>>

#### **MonstruoConMemoria**

-monstruos: Monstruos& -tieneMemoria: bool

+ataquesRealizados: int +MonstruoConMemoria(monstruos&: Monstruos, ataquesRealizados: int)

+~MonstruoConMemoria()

+desactivarMemoria(): void

+activarMemoria(): void

+quardarEnMemoria(): void

+buscarEnMemoria(): void

+toString(): string