

### <<ROL decorador>>

#### **MonstruoInvisible**

-invisibilidad: bool

+MonstruoInvisible(monstruos& Monstruos, invisibilidad: bool)

+~MonstruoInvisible()

+toString(): string +desactivarInvisibilidad(): void

+activarInvisibilidad(): void

# <<ROL decorador>>

#### MonstruoReplicable

-replicable: bool +copias: int

+MonstruoReplicable(monstruos& Monstruos, qtyCopias: int)

+~MonstruoReplicable()

+toString(): string

+desactivarReplicabilidad(): void

+activarReplicabilidad(qtyCopias: int): void

## <<ROL decorador>>

#### **MonstruoConMemoria**

-tieneMemoria: bool

+ataquesRealizados: int

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

+~MonstruoConMemoria()

+toString(): string

+desactivarMemoria(): void

+activarMemoria(): void

+guardarEnMemoria(): void

+buscarEnMemoria(): void

+atacar(agente: Agente\*): int