



+movEspecial:

int

+lee:

Scanner

+Avion:

+lee:

Scanner

+x:

int

+y:

int

+ser:

int

+estadoAnterior:

int

+inicializarCampo:

void

+inicializarCampo2:

void

+moverUsuario:

void

+rellenarCampo:

void

+ attribute1:type = defaultValue

+ attribute2:type

- attribute3:type

+ operation1(params):returnType

- operation2(params)

- operation3()

-nombre:

String

-municiones:

int

-pistolaBasica:

Armas

+ale:

Random

+tipo:

int

+Setters y Getters:

void

+Pistolas:

void

+elegirPistola:

void

+imprimirEleccion:

void

+elegirPistola2:

void

+imprimirEleccion2:

void

+elegirPistola3:

void

+imprimirEleccion3:

void

+CuadorAgua:

char

+CuadorCampo:

char

+CuadorCerro:

char

+Verde:

String

+Azul:

String

+Rojo:

String

+getSuperior:

String

+getUsuarioAvion:

String

+getUsuarioTanque

String

+getEnemigo:

String

+getInferior:

String

+getCuadroColor:

String

+getCuadroColor:

String

+getCuadroColor:

String

+Enemigo:

char

+Avion:

char

+Tanque:

char

+colorBlacno:

String

+colorMagente:

String

+getCuadroColor:

String

#cantidadVida :

int

+Enemigos :

void

+getCantidadVida:

void

+setCantidadVida:

void

Strign getEnemigos:

String

Escenario

Atacar

Avion

Tanque

Armas

Terreno1

Vehiculos

TipoTerreno

Campo

Cerros

Agua

Combatinetes

Usuario

Enemigos