



| nivel1   |
|--|
| - madera: int<br>- piedra: int<br>- cuerda: int<br>- tiempo: int |
| + nivelCaballo(madera, piedra, cuerda)                           |

| griegoExplorador                |
|---------------------------------|
| - energia: int<br>- fuerza: int |
| + movimiento2d()                |

| arbol           |
|-----------------|
| + void cortar() |

| piedra          |
|-----------------|
| + void romper() |

| cesped              |
|---------------------|
| + void recolectar() |

| lago               |
|--------------------|
| + void recuperar() |

| nivel2   |
|--|
| - porcentajeCaballo: float<br>- porcentajeRecorrido: float |
| + calidadCaballo(madera, piedra, cuerda)                   |

| griegoCaminante          |
|--------------------------|
| + movimientoPlataforma() |

| rama           |
|----------------|
| + void mover() |

| arbusto          |
|------------------|
| + void detener() |

| hueco          |
|----------------|
| + void tapar() |

| pedruzco          |
|-------------------|
| + void destruir() |

| nivel3  |
|---|
| - tiempo: int<br>- final: bool                  |
| + void revisionGuardia()<br>+ void zonaSegura() |

| griegoEncubierto         |
|--------------------------|
| + movimientoPlataforma() |

| pared              |
|--------------------|
| + void protegido() |

| hielo            |
|------------------|
| + void detener() |

| guardia          |
|------------------|
| + void revisar() |