EXTRACCIÓN DE SUSTANTIVOS

|  |  |
| --- | --- |
| **Sustantivos** | |
| **Clase / Objeto principal** | **Categoría** |
| **Granjero** | Rol |
| **Artesano** | Rol |
| **Militar** | Rol |
| **Cura** | Rol |
| **Tabernero** | Rol |
| **Ataque Bárbaro** | Entidad externa |
| **Falsos Profetas** | Entidad externa |
| **Revuelta Callejera** | Entidad externa |
| **Peste** | Entidad externa |
| **Nacimiento** | Entidad externa |
| **Recaudar** | Entidad externa |
| **Sequía** | Entidad externa |
| **Arma** | Cosa |
| **Armadura** | Cosa |
| **Comida** | Cosa |
| **Espectáculo** | Cosa |
| **Taberna** | Cosa |
| **Descendencia** | Atributo |
| **Lucha** | Atributo |
| **Víctima** | Atributo |
| **Impuestos** | Atributo |
| **Felicidad** | Atributo |

RELACIÓN CLASES-ATRIBUTOS

|  |  |
| --- | --- |
| **Relación de las clases con sus atributos** | |
| **Clase / Objeto principal** | **Atributos** |
| **Granjero** |  |
| **Artesano** |  |
| **Militar** | tipo, armadura, arma |
| **Cura** |  |
| **Tabernero** | numArtesanos, nombreTaberna |
| **Ataque Bárbaro** | porcentajeMilitares |
| **Falsos Profetas** | numCuras |
| **Revuelta Callejera** | numTabernas |
| **Peste** | jornadas |
| **Nacimiento** | numJornada, ratioNacimientos |
| **Recaudar** | impuestos |
| **Sequía** | porcentaje |

MÉTODOS DE CLASES

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos de clases** | |
| **Clase / Objeto principal** | **Métodos** |
| **Granjero** | generarComida() : void  tenerDescendencia() : void |
| **Artesano** | crearArmadura() : void  crearArma() : void  crearNElemento() : void  tenerDescendencia() : void |
| **Militar** | luchar() : void |
| **Cura** | gastar() : void |
| **Tabernero** | hacerHidromiel() : void |
| **Ataque Bárbaro** | disminuirHabitantes(porcentajeMilitares :float): void |
| **Falsos Profetas** | perderPoblacion() : void |
| **Revuelta Callejera** | amotinaje() : void  llamarMilitares() : void  perderPoblacion() : void |
| **Peste** | perderPoblacion(jornadas : int) : void |
| **Nacimiento** | generarPoblacion() : void |
| **Recaudar** | montarTaberna() : void  montarEspectaculo() : void  pedirImpuestos(impuestos : float) : void |
| **Sequía** | disminuitCosecha(porcentaje : float) : void |