Unidad #salud: int #ataque: int #defensa: int #distanciaMinima: double #distanciaMaxima: double #posicion: Punto #energiaTopeActual: int #cantidadFlechas: int Punto +Unidad(punto: Punto) +Unidad(unidad: Unidad) -x: double +consumirAqua(): void -y: double +atacar(unidad: Unidad): boolean +Punto(x: double, y: double) #puedeAtacar(unidad: Unidad): boolean +getX(): double #puedeRealizarAtaque(): boolean +getY(): double #realizarAtaque(): void +distanciaCon(punto: Punto): double #serAtacado(danio: int): void +getSalud(): int +getAtague(): int +getDefensa(): int +getDistanciaMinima(): double +getDistanciaMaxima(): double -getEnergiaTopeActual(): int -setPosicion(posicion: Punto): void +getPosicion(): Punto +estaMuerto(): boolean +getCantidadFlechas(): int Soldado Arquero Lancero Caballero -ENERGIA BASE: int = 100 ENERGIA BASE: int = 0 -ENERGIA BASE: int = 0 -ENERGIA BASE: int = 0 -SALUD BASE: int = 50 -SALUD BASE: int = 200 -SALUD BASE: int = 150 -SALUD BASE: int = 200 -ATAQUE BASE: int = 10 -ATAQUE BASE: int = 5 -ATAQUE BASE: int = 25 ATAQUE BASE: int = 50 -DEFENSA BASE: int = 3 -DEFENSA BASE: int = 1 -DEFENSA BASE: int = 2 -DEFENSA BASE: int = 4 UnidadEquipada -DISTANCIA MINIMA: double = 0.5 -DISTANCIA MINIMA: double = 2 -DISTANCIA_MINIMA: double = 1 -DISTANCIA MINIMA: double = 1 #unidad: Unidad -DISTANCIA MAXIMA: double = 1 -DISTANCIA MAXIMA: double = 5 -DISTANCIA MAXIMA: double = 3 -DISTANCIA MAXIMA: double = 2 +energia: int -CANTIDAD FLECHAS: int = 20 -caballoRebelde: boolean +UnidadEquipada(unidad: Unidad) +Lancero(posicion: Punto) -cantidadFlechas: int -ataquesRecibidos: int +consumirAqua(): void +Soldado(posicion: Punto) +consumirAqua(): void +realizarAtaque(): void +consumirAgua(): void +Arquero(posicion: Punto) #realizarAtaque(): void +Caballero(posicion: Punto) +serAtacado(danio: int): void #realizarAtaque(): void +consumirAqua(): void #puedeRealizarAtaque(): boolean +consumirAqua(): void +puedeRealizarAtaque(): boolean #puedeRealizarAtaque(): boolean #realizarAtaque(): void #realizarAtaque(): void +recibirPaquete(): void +getSalud(): int +getEnergia(): int #puedeRealizarAtaque(): boolean #serAtacado(danio: int): void +getAtaque(): int ~setEnergia(energia: int): void +recibirPaquete(): void #puedeRealizarAtaque(): boolean +getDefensa(): int +recibirPaquete(): void +isCaballoRebelde(): boolean +getDistanciaMinima(): double +getAtaguesRecibidos(): int +getDistanciaMaxima(): double +recibirPaquete(): void +getEnergiaTopeActual(): int -setPosicion(posicion: Punto): void +getPosicion(): Punto +estaMuerto(): boolean +recibirPaquete(): void UnidadConEscudo UnidadConCapa UnidadConPunial #PORCENTAJE REDUCCION DANIO: double = 0.4 #REDUCCION ATAQUE: int = 0.9 #INCREMENTO ATAQUE: double = 3 #INCREMENTO ENERGIA: int = 2 #REDUCCION DEFENSA: double = 3 +UnidadConEscudo(unidad: Unidad) +UnidadConPunial(unidad: Unidad) +UnidadConCapa(unidad: Unidad) #serAtacado(danio: int): void +getEnergiaTopeActual(): int +getAtaque(): int +getAtaque(): int +getDefensa(): int +atacar(unidad: Unidad): boolean +atacar(unidad: Unidad): boolean #serAtacado(danio: int): void