



sd aplicarSorpresa : aplicarSorpresa() 1: setEstadoJuego(EstadoJuego.PUEDOGESTIONAR) [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.SALIRCARCEL] 2: setCartaLibertad(cartaActual) 3: incluirAlFinal(cartaActual) alt [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PAGARCOBRAR] 4: modificarSaldo(cartaActual.getValor()) opt adorActual.saldo<01 [jugadorActual.saldo<0]
5: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA) [cartaActual.getTipo() ==TipoSorpresa.IRACASILLA] 6: valor=getValor() 7: casillaCarcel=esCasillaCarcel(valor) encarcelarJugador 8: encarcelarJugador() : void [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PORCASAHOTEL] 10: cantidad=getValor() 11: numeroTotal=cuantasCasasHotelesTengo() 12: modificarSaldo(cantidad*numeroTotal) opt [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PORJUGADOR] 14: jugador = siguiente() [jugador <> jugadorActual] 15: modificarSaldo(cartaActual.getValor()): int [jugador.saldo<0] 14: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA) 16: modificarSaldo(-cartaActual.getValor()) 17: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA)





















