+ nombre: string - #password : string + rol: string Terreno + static usuarios : usuarios [] + ancho:number + static usuarioActual: Usuario = null + largo:number + id :string + aspersorActivo: boolean + constructor(nombre, password, rol): create + humedad: number + getNombreUsuario(): string + asignadaA: string = null + verificarContrasena(contrasenalngresada): + static ultimold: number boolean + static PREFIJO: string + accederPanel(): void + static todosLosTerrenos = Terreno[] + static crearUsuario(rol, nombre, password): Usuario +static autenticarUsuario(username, password): + getArea(): number Usuario | null + mostrarInfo(): void + static iniciarSesionDesdeFormulario(): void + toggleAspersor(): void +static registrarCampesinoDesdeFormulario(): void + setHumedad(newHumedad): void +static crearUsuarioDesdeAdminFormulario(): void + constructor (ancho, largo): create +static crearTerenoDesdeAdminFormulario(): void +static asignarTerrenoDesdeAdminFormulario(): void +static actualizarListaUsuariosAdmin(): void +static actualizarListaTerrenosAdmin(): void 1 +static actualizarSelectAsignarTerreno(): void +static cerrarSesion(): void Campesino **MicroApersion** + terrenoAsignado: Terreno = null + aspersorEncendido : boolean +terreno: Terreno **Administrador** +tiempo: number +constructor(nombre, password) +orificios: number +accederPanel(): void +radioOrificio: number +encenderAspersor(): void +constructor(nombre, password): create +g: number +apagarAspersor(): void +accederPanel(): void rho: number + get altura(): number +calcularPresion(): number +calcularVelocidadSalidad: number +calcularCaudalOrificio: number +calcularAguaTotalPorUnAspersor: number +calcularRadioCobertura(): number +calcularAreaCoberturaAspersor(): number +calcularNumeroDeAspersores(): number +calcularCaudalTotalTerreno():

Usuario