Torre de control

- + aeronaves: vector<Aeronave*>
- + aviones: vector<Aeronave*>
- + puertas: vector<PuertaEmbarque>
- + registrarAeronave(aeronave: Aeronave*): void
- + enviarMensaje(mensaje: string, emisor: Aeronave*):
- + asignarPuertaDeEmbarque(aeronave: Aeronave*,
- puerta: int): void + disponibilidadNaves(): bool
- + registrarAvion(aeronave: Aeronave*): void
- + mostrarAviones(): void
- + seleccionarAeronave(vuelo: Vuelos*): void
- + simulacion(): void

Mediador de Trafico

- + registrarAeronave(aeronave: Aeronave*): void
- + enviarMensaje(mensaje: string, emisor: Aeronave*): void
- +

asignarPuertaDeEmbarque(aeronave Aeronave*, puerta: int): void







