

- numnorm: int - penalty: int - reward: int - pos: int - a: int - b: int - totcasillas: int - reng: int - col: int - Tablero: vector<vector<tiles*>> + tablero + crear(): void + operator<<(vector<jugadores*>): void + getrengcol(): int Juego - cantatras: int - cantadelante: int - numjugador: int - cantturnos: int - tab: Tablero - juagdor: vector<jugadores*> - nom: string - clav: string + juego() + iniciar(int, int): void + manual(): void + automatico(): void