<<Enum>> CasillaType NORMAL("Normal"), PUENTE("Puente"), OCA("Oca"), MUERTE("Muerte"), POZO("Pozo"), POSADA("Posada"), PRISION("Prision"), DADOS("D Casilla **Tablero** Oca - numJugadores: int + getCasillaType: CasillaType - sc: Scanner - randomNumTirada: int 63 - ganador: String + Iniciar(): void - turno: int - initCasillas(): void - setPlayersÑame(): void - initCasilla(): void - setPlayersName(): void - jugarPartida(): void - isEspera(Jugador): Boolean 2 .. 4 - IlenarCasillasNormales(): void - tirarDado(): void - checkCasilla(Jugador): void Jugador - name: String get/set - numJugador: int get/set - casilla: int get/set - espera: int get/set

ados"), META("Meta"), LABERINTO("Laberint