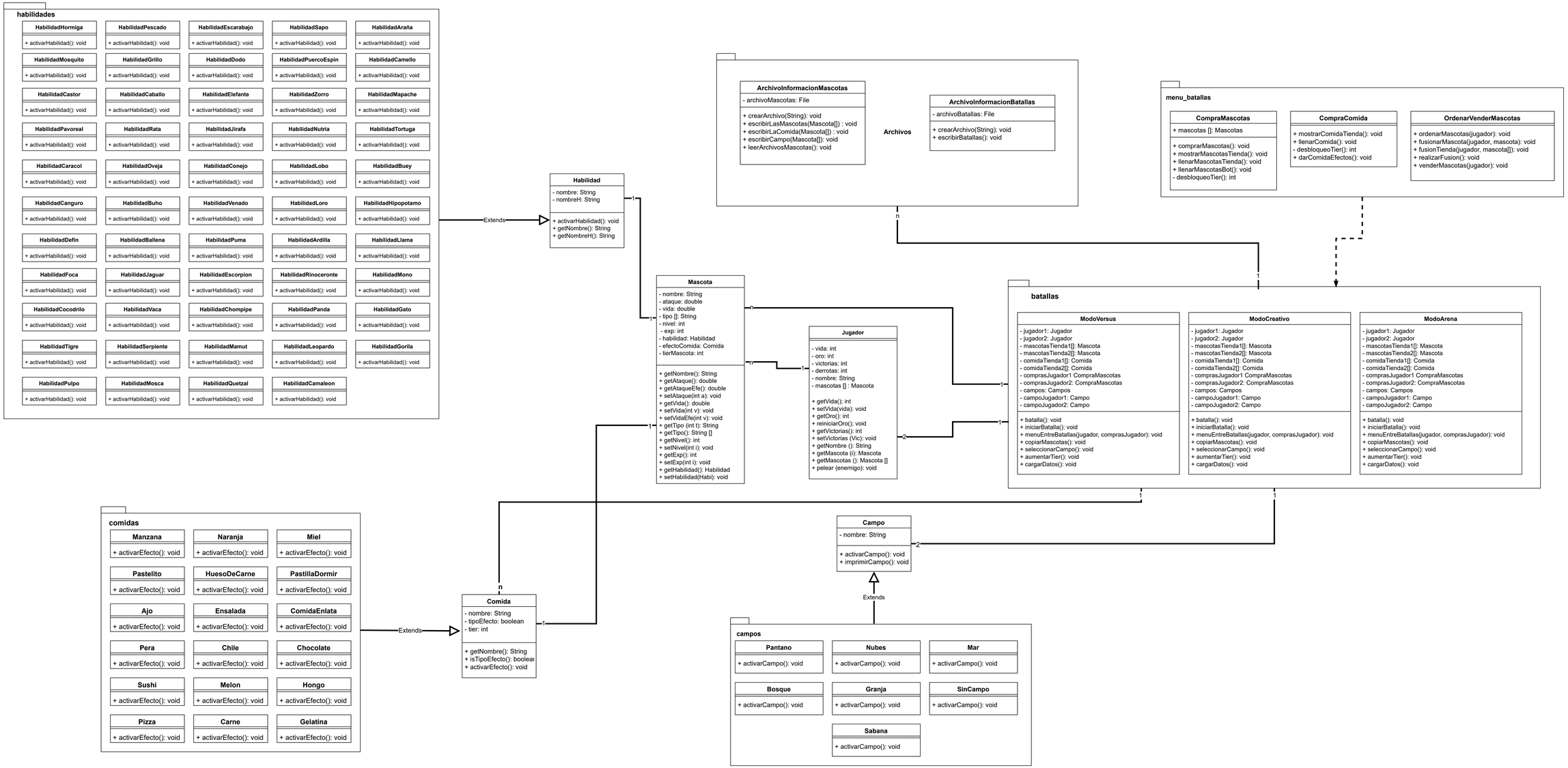
habilidades
HabilidadHormiga
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPescado
+ activarHabilidad(): void
HabilidadEscarabajo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadSapo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadAraña
+ activarHabilidad(): void
HabilidadMosquito
+ activarHabilidad(): void
HabilidadGrillo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadDodo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPuercoEspin
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCamello
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCastor
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCaballo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadElefante
+ activarHabilidad(): void
HabilidadZorro
+ activarHabilidad(): void
HabilidadMapache
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPavoreal
+ activarHabilidad(): void
HabilidadRata
+ activarHabilidad(): void
HabilidadJirafa
+ activarHabilidad(): void
HabilidadNutria
+ activarHabilidad(): void
HabilidadTortuga
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCaracol
+ activarHabilidad(): void
HabilidadOveja
+ activarHabilidad(): void
HabilidadConejo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadLobo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadBuey
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCanguro
+ activarHabilidad(): void
HabilidadBuho
+ activarHabilidad(): void
HabilidadVenado
+ activarHabilidad(): void
HabilidadLoro
+ activarHabilidad(): void
HabilidadHipopotamo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadDefin
+ activarHabilidad(): void
HabilidadBallena
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPuma
+ activarHabilidad(): void
HabilidadArdilla
+ activarHabilidad(): void
HabilidadLlama
+ activarHabilidad(): void
HabilidadFoca
+ activarHabilidad(): void
HabilidadJaguar
+ activarHabilidad(): void
HabilidadEscorpion
+ activarHabilidad(): void
HabilidadRinoceronte
+ activarHabilidad(): void
HabilidadMono
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCocodrilo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadVaca
+ activarHabilidad(): void
HabilidadChompipe
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPanda
+ activarHabilidad(): void
HabilidadGato
+ activarHabilidad(): void
HabilidadTigre
+ activarHabilidad(): void
HabilidadSerpiente
+ activarHabilidad(): void
HabilidadMamut
+ activarHabilidad(): void
HabilidadLeopardo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadGorila
+ activarHabilidad(): void
HabilidadPulpo
+ activarHabilidad(): void
HabilidadMosca
+ activarHabilidad(): void
HabilidadQuetzal
+ activarHabilidad(): void
HabilidadCamaleon
+ activarHabilidad(): void
Extends
Habilidad
- nombre: String
- nombreH: String
+ activarHabilidad(): void
+ getNombre(): String
+ getNombreH(): String
1
1
ArchivoInformacionMascotas
- archivoMascotas: File
+ crearArchivo(String): void
+ escribirLasMascotas(Mascota[]) : void
+ escribirLaComida(Mascota[]) : void
+ escribirCampo(Mascota[]): void
+ leerArchivosMascotas(): void
Archivos
ArchivoInformacionBatallas
- archivoBatallas: File
+ crearArchivo(String): void
+ escribirBatallas(): void
n
menu_batallas
CompraMascotas
+ mascotas []: Mascotas
+ comprarMascotas(): void
+ mostrarMascotasTienda(): void
+ llenarMascotasTienda(): void
+ llenarMascotasBot(): void
- desbloqueoTier(): int
CompraComida
+ mostrarComidaTienda(): void
+ llenarComida(): void
- desbloqueoTier(): int
+ darComidaEfectos(): void
OrdenarVenderMascotas
+ ordenarMascotas(jugador): void
+ fusionarMascota(jugador, mascota): void
+ fusionTienda(jugador, mascota[]): void
+ realizarFusion(): void
+ venderMascotas(jugador): void
1
Mascota
- nombre: String
- ataque: double
- vida: double
- tipo []: String
- nivel: int
- exp: int
- habilidad: Habilidad
- efectoComida: Comida
- tierMascota: int
+ getNombre(): String
+ getAtaque(): double
+ getAtaqueEfe(): double
+ setAtaque(int a): void
+ getVida(): double
+ setVida(int v): void
+ setVidaEfe(int v): void
+ getTipo (int t): String
+ getTipo(): String []
+ getNivel(): int
+ setNivel(int i): void
+ getExp(): int
+ setExp(int i): void
+ getHabilidad(): Habilidad
+ setHabilidad(Habi): void
n
1
1
Jugador
- vida: int
- oro: int
- victorias: int
- derrotas: int
- nombre: String
- mascotas [] : Mascota
+ getVida(); int
+ setVida(vida): void
+ getOro(): int
+ reiniciarOro(); void
+ getVictorias(): int
+ setVictorias (Vic): void
+ getNombre (): String
+ getMascota (i): Mascota
+ getMascotas (): Mascota []
+ pelear (enemigo): void
2
1
1
batallas
ModoVersus
- jugador1: Jugador
- jugador2: Jugador
- mascotasTienda1[]: Mascota
- mascotasTienda2[]: Mascota
- comidaTienda1[]: Comida
- comidaTienda2[]: Comida
- comprasJugador1 CompraMascotas
- comprasJugador2: CompraMascotas
- campos: Campos
- campoJugador1: Campo
- campoJugador2: Campo
+ batalla(): void
+ iniciarBatalla(): void
+ menuEntreBatallas(jugador, comprasJugador): void
+ copiarMascotas(): void
+ seleccionarCampo(): void
+ aumentarTier(): void
+ cargarDatos(): void
ModoCreativo
- jugador1: Jugador
- jugador2: Jugador
- mascotasTienda1[]: Mascota
- mascotasTienda2[]: Mascota
- comidaTienda1[]: Comida
- comidaTienda2[]: Comida
- comprasJugador1 CompraMascotas
- comprasJugador2: CompraMascotas
- campos: Campos
- campoJugador1: Campo
- campoJugador2: Campo
+ batalla(): void
+ iniciarBatalla(): void
+ menuEntreBatallas(jugador, comprasJugador): void
+ copiarMascotas(): void
+ seleccionarCampo(): void
+ aumentarTier(): void
+ cargarDatos(): void
ModoArena
- jugador1: Jugador
- jugador2: Jugador
- mascotasTienda1[]: Mascota
- mascotasTienda2[]: Mascota
- comidaTienda1[]: Comida
- comidaTienda2[]: Comida
- comprasJugador1 CompraMascotas
- comprasJugador2: CompraMascotas
- campos: Campos
- campoJugador1: Campo
- campoJugador2: Campo
+ batalla(): void
+ iniciarBatalla(): void
+ menuEntreBatallas(jugador, comprasJugador): void
+ copiarMascotas(): void
+ seleccionarCampo(): void
+ aumentarTier(): void
+ cargarDatos(): void
1
1
comidas
Manzana
+ activarEfecto(): void
Naranja
+ activarEfecto(): void
Miel
+ activarEfecto(): void
Pastelito
+ activarEfecto(): void
HuesoDeCarne
+ activarEfecto(): void
PastillaDormir
+ activarEfecto(): void
Ajo
+ activarEfecto(): void
Ensalada
+ activarEfecto(): void
ComidaEnlata
+ activarEfecto(): void
Pera
+ activarEfecto(): void
Chile
+ activarEfecto(): void
Chocolate
+ activarEfecto(): void
Sushi
+ activarEfecto(): void
Melon
+ activarEfecto(): void
Hongo
+ activarEfecto(): void
Pizza
+ activarEfecto(): void
Carne
+ activarEfecto(): void
Gelatina
+ activarEfecto(): void
Extends
Comida
- nombre: String
- tipoEfecto: boolean
- tier: int
+ getNombre(): String
+ isTipoEfecto(): boolear
+ activarEfecto(): void
n
1
Campo
- nombre: String
+ activarCampo(): void
+ imprimirCampo(): void
2
Extends
campos
Pantano
+ activarCampo(): void
Nubes
+ activarCampo(): void
Mar
+ activarCampo(): void
Bosque
+ activarCampo(): void
Granja
+ activarCampo(): void
SinCampo
+ activarCampo(): void
Sabana
+ activarCampo(): void