«abstract» Unidad

#posicion: Posicion

#salud: int #dinero: int

#estaVivo: boolean
-SALUD_INICIAL: int
-DINERO_INICIAL: int

+getSalud(): int
+getDinero(): int

+distanciaCon(otraUnidad: Unidad): double

#recibirDanio(danio: int): void

#robarDinero(otraUnidad: Unidad): void

+comprarPocion(): void

+puedeAtacar(otraUnidad: Unidad): boolean

+atacar(otraUnidad: Unidad): void

Posicion

-ejeX: double-ejeY: double

+calculaDistancias(otroPunto: Posicion): double

+toString(): String

+desplazar(nuevoX: void, nuevoY: void): void

Caballero

-DANIO: int

-VALENTIA COMPLETA: int

-valentia: int

+puedeAtacar(otraUnidad: Unidad): boolean

+atacar(otraUnidad: Unidad): void -caballoEstaAsustado(): boolean

-huir(): void
-calmar(): void

Soldado

-DANIO: int

-ENERGIA MAXIMA: int

-energia: int

+puedeAtacar(otraUnidad: Unidad): boolean

+atacar(otraUnidad: Unidad): void

-estaCansado(): boolean
-descansar(): void

Arquero

-DANIO: int

+usa

-CANTIDAD MAXIMAS FLECHAS: int

-flechas: int

+puedeAtacar(otraUnidad: Unidad): boolean

+atacar(otraUnidad: Unidad): void

-tieneFlechas(): boolean -recargarFlechas(): void