## **Bowser**

- -contrincante:Contrincante
- -vidaBowser:int
- -fuerzabolaFuego:int
- -fuerzaCola:int
- +getvidaBowser():int
- +setvidaBowser(int):void
- +getfuerzabolaFuego():int
- +setfuerzabolaFuego(int):void
- +getfuerzaCola():int
- +setfuerzaCola(int):void

## Ganondorf

- -contrincante:Contrincante
- -vidaGanondorf:int
- -fuerzawarlockPunch:int
- -fuerzaflameChoke:int
- -fuerzavolcanoKick:int
- +getvidaGanondorf():int
- +setvidaGanondorf(int):void
- +getfuerzawarlockPunch():int
- +setfuerzawarlockPunch(int):void
- +getfuerzaflameChoke():int
- +setfuerzaflameChoke(int):void
- +getfuerzavolcanoKick():int
- +setfuerzavolcanoKick(int):void

## Sephiroth

- -contrincante:Contrincante
- -vidaSephiroth:int
- -fuerzaMasamune:int
- -fuerzashadowFlare:int
- -fuerzaOctaslash:int
- -fuerzasuperNova:int
- +getvidaSephiroth():int
- +setvidaSephiroth(int):void
- +getfuerzaMasamune():int
- +setfuerzaMasamune(int):void
- +getfuerzashadowFlare():int
- +setfuerzashadowFlare():void +getfuerzaOctaslash():int
- +setfuerzaOctaslash():void
- +getfuerzasuperNova():int
- +setfuerzasuperNova():void

Jugador

Juego de Peleas

Samir Baidon Pardo A01705403 | May 21, 2023

- -vidaJug:float
- -nombreJug:string
- -fuerzaAtaque1:float
- -fuerzaAtaque2:float
- -nombreAtaque1:string
- -nombreAtaque2:string
- +getvidaJug():float
- +setvidaJug(float):void
- +getnombreJug():string
- +setnombreJug(string):void +atacarContrincante():void
- +getfuerzaAtaque1():float
- +setfuerzaAtaque1(float):void
- +getfuerzaAtaque2():float +setfuerzaAtaque2(float):void
- +getnombreAtaque1():string
- +setnombreAtaque1(string):void +getnombreAtaque2():string
- +setnombreAtaque2(string):void
- +atacarContrincante(int,int.int.int):void

# Contrincante

-jugador:Jugador

- +atacarJugador(string,int,int,int,int,Jugador):void
- +atacarJugador(string,int,int,int,int,int,Jugador):void
- +atacarJugador(string,int,int,int,int,int,int,Jugador):void

### Juego

- + jugador:Jugador
- + contrincante:Contrincante
- + menu():void
- pelea(int,int): void
- -subirNivel(int): int
- +crearJugador(jugador):void