+Sephiroth(){} Ganondorf +atacarJugador(string decision,int aJ, Jugador* Bowser jugador, Contrincante* contrincante); +Ganondorf(){} +Sephiroth(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float +Bowser(){} fuerzaEnem2,float fuerzaEnem3, float fuerzaEnem4); +atacarJugador(string decision,int aJ, Jugador* jugador, Contrincante* contrincante); +atacarJugador(string decision,int aJ, Jugador* +Ganondorf(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float jugador,Contrincante* contrincante); fuerzaEnem2,float fuerzaEnem3); +Bowser(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float fuerzaEnem2); Contrincante +jugador:Jugador +vidaCont: float +fuerzaCont1:float +fuerzaCont2:float +fuerzaCont3:float +Contrincante(){} +Contrincante(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float fuerzaEnem2); +Contrincante(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float fuerzaEnem2, float fuerzaEnem3); +Contrincante(float vidaEnem,float fuerzaEnem1, float fuerzaEneme2, float fuerzaEnem4); +atacarJugador(string decision,int aJ,Jugador* jugador, Contrincante* contrincante): virtual void +getVidaCont():float +getfuerzaCont1():float +getfuerzaCont2():float +getfuerzaCont3():float +getfuerzaCont4():float +setvidaCont(float vidaEnem):void

+ jugador:Jugador + contrin[4]:Contrincante*

+subirNivel(): void

Juego