Ganondorf Bowser Sephiroth -contrincante:Class -contrincante:Class -contrincante:Class **Ataques** -vidaBowser:int -vidaSephiroth:int -vidaGanondorf:int -fuerzabolaFuego:int -fuerzaMasamune:int -fuerzawarlockPunch:int -fuerzaPatada:int -fuerzaflameChoke:int -fuerzaCola:int -fuerzashadowFlare:int -fuerzaGolpe:int -defensa:int +getvidaBowser():int +getvidaSephiroth():int +getvidaGanondorf():int +setvidaGanondorf(int):void +getfuerzawarlockPunch():int +setvidaBowser(int):void +getfuerzabolaFuego():int +setvidaSephiroth(int):void +getfuerzaPatada():int +getfuerzaMasamune():int +setfuerzaPatada(int):void +setfuerzabolaFuego(int):void +getfuerzaCola():int +setfuerzaMasamune(int):void +setfuerzawarlockPunch(int):void +getfuerzaGolpe():int +getfuerzashadowFlare():int +getfuerzaflameChoke():int +setfuerzaGolpe(int):void +setfuerzashadowFlare():void +setfuerzaflameChoke(int):void +setfuerzaCola(int):void +getDefensa():int +setDefensa(int):voi Jugador -VidaJug:int +NombreJug:string -PuntosJug:int Contrincante +Ataques:Class - ataqueJugador:int +getvidaJug():int +setvidaJug(int):void +getnombreJug():string +ataqueJugador(int,int):void +setnombreJug(int):void +getpuntosJug():int +setpuntosJug(int):void +atacar():void +defender():void Juego + jugador:Class + contrincante:Class + menu(int):void - pelea(int): int -subirNivel(int): int +crearJugador(Jugador):void

Juego de Peleas

Samir Baidon Pardo | May 20, 2023