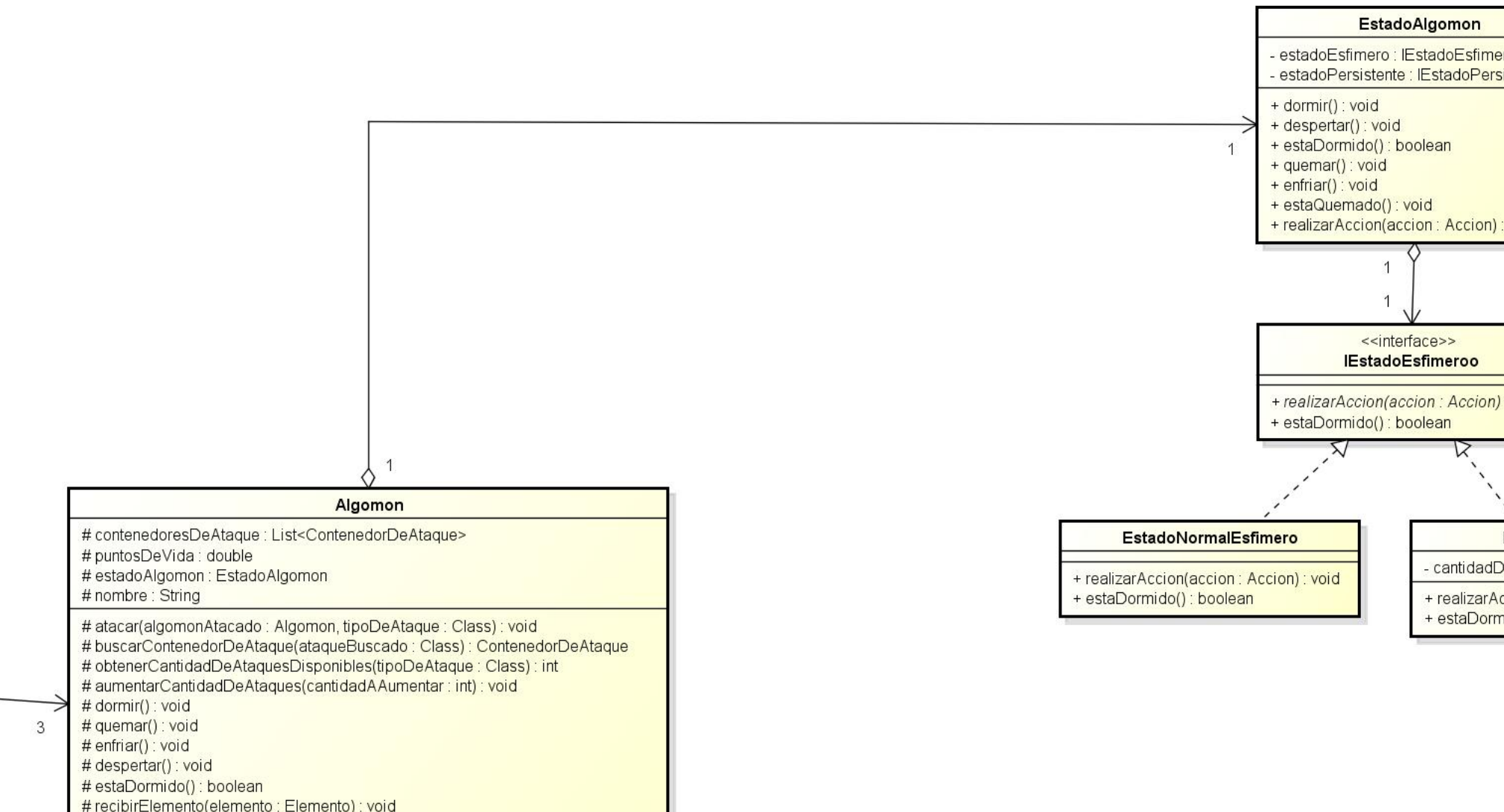


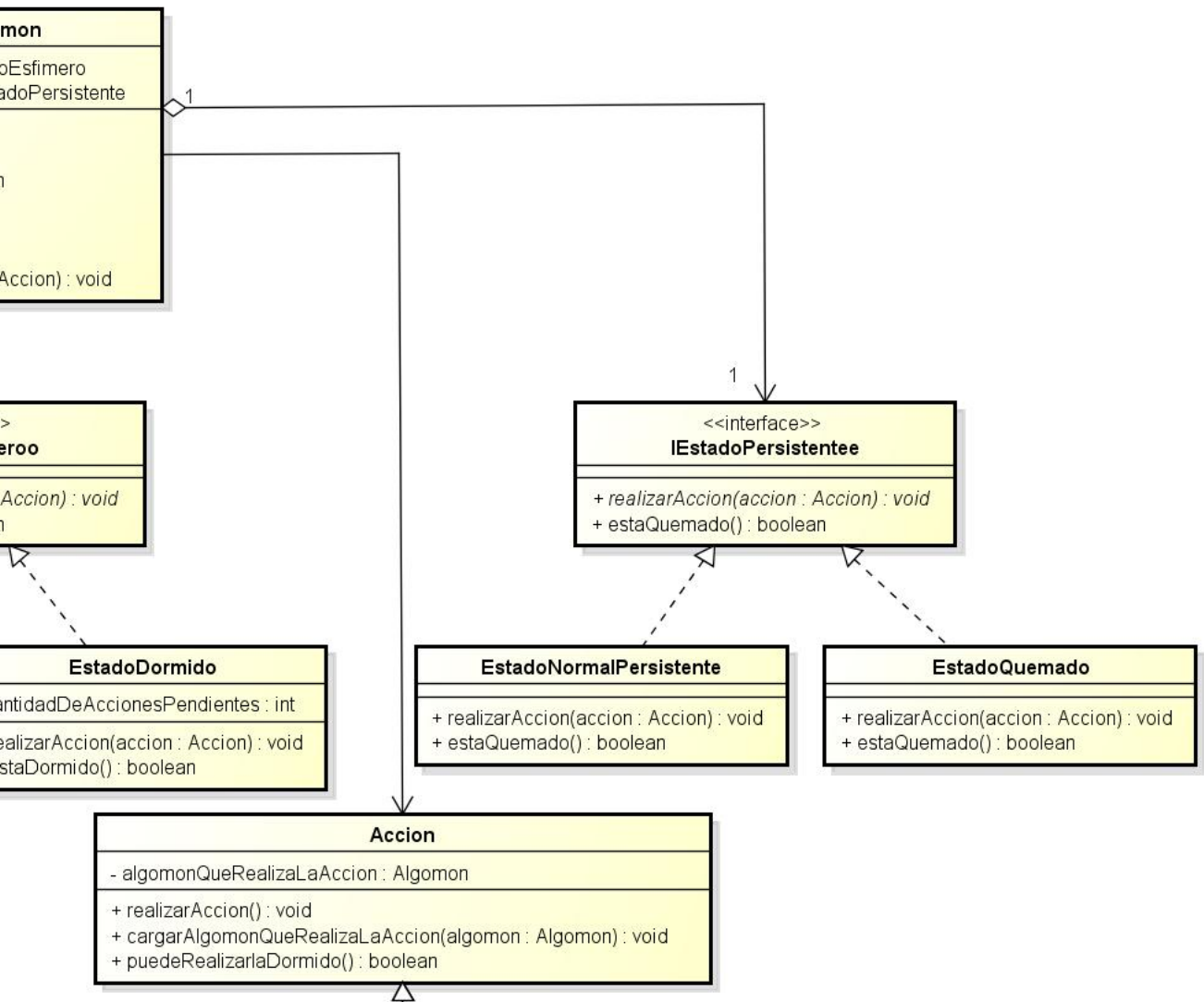
1

2

1

3







+ obtenerAtaquesDeAlgomonActivo() : List<Ataque>
+ obtenerAlgomonActivo() : Algomon
+ tieneAlgomonesVivos() : boolean
+ obtenerElementosDisponibles() : List<Elemento>

Charmander
- PUNTOS_DE_VIDA_INICIAL : double - CANTIDAD_ATAQUES_BRASAS : int - CANTIDAD_ATAQUES_FOGONAZO : int - CANTIDAD_ATAQUES_ATAQUE_RAPIDO : int
+ obtenerMultiplicadorDeAtaqueDeFuego() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueDePlanta() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueDeAgua() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueNormal() : double

Squirtle
- puntosDeVidaInicial : double - CANTIDAD_ATAQUES_BURBUJA : int - CANTIDAD_ATAQUES_CANIONDEAGUA : int - CANTIDAD_ATAQUES_ATAQUE_RAPIDO : int
+ obtenerMultiplicadorDeAtaqueDeFuego() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueDePlanta() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueDeAgua() : double + obtenerMultiplicadorDeAtaqueNormal() : double

AlgomonNormal
- puntosDeVidaInicial : double
obtenerMultiplicadorDeAtaqueDe # obtenerMultiplicadorDeAtaqueDe # obtenerMultiplicadorDeAtaqueDe # obtenerMultiplicadorDeAtaqueNo

Chansey
- puntosDeVidaInicial : double - CANTIDAD_ATAQUES_CANTO : int - CANTIDAD_ATAQUES_LATIGO_CEPA : int - CANTIDAD_ATAQUES_ATAQUE_RAPIDO : int
+ initialize() : void

- puntosDeVidaInicial : double - CANTIDAD_ATAQUES_CANTO : int - CANTIDAD_ATAQUES_LATIGO_CEPA : int - CANTIDAD_ATAQUES_ATAQUE_RAPIDO : int
+ initialize() : void

