

: Juego

entrenadorActivo : Entrenador

: Charmander

1: enviarElemento(vitamina: Elemento) : void

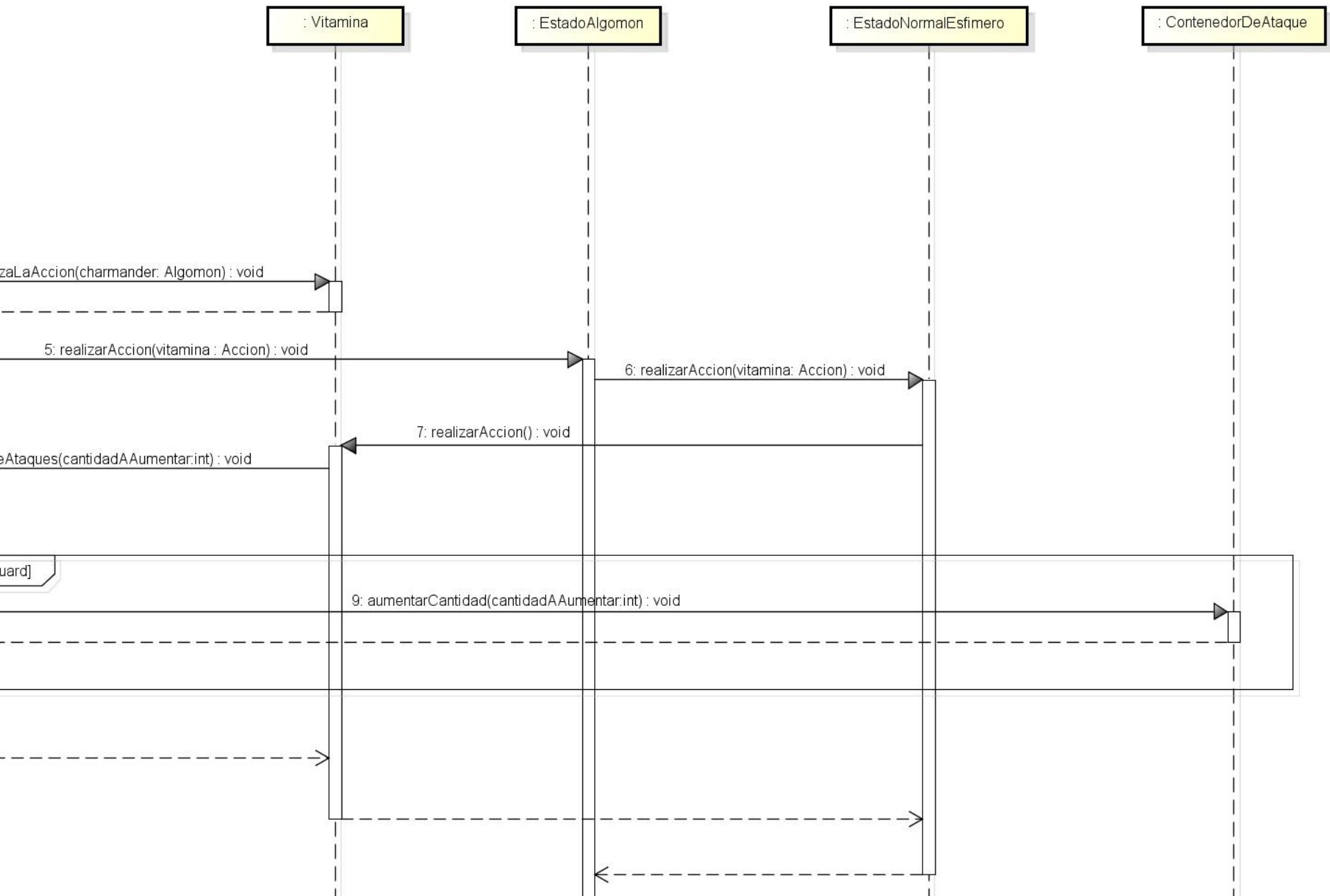
2: obtenerAlgomonActivo() : Algomon

3: recibirElemento(vitamina: Elemento) : void

4: cargarAlgomonQueRealizaLaAccion(vitamina: Elemento) : void

8: aumentarCantidadDeAtaque(vitamina: Elemento) : void

loop : Para cada ContenedorDeAtaque [Guard]



: EstadoNormalPersistente





