Diagrama Entidades Tarea 1 **Tributo** + Nombre: str + Distrito: str + Edad: int + <get/set> Vida: int + <get/set> Energía: int + Esta_Vivo: Bool + Agilidad: int + Fuerza: int + Ingenio: int + Popularidad: int + Mochila: list class Objeto + Peso: int + Atacar(Tributo, Arena): None + Utilizar_objeto(Arena): None + Pedir objeto(Objetos, Arena): str + Accion_heroica(Arena): None + Hacerse bolita(Arena):None Consumible + Atacar_encuentros(): bool + Entregar_beneficio(Tributo, Arena): None <Abstract> **Objeto** <u>Arma</u> + Entregar beneficio(Tributo, + Nombre: str Arena): None + Tipo: str + Peso: sint + Entregar_Beneficio(Tributo, Arena): None **Especial** + Entregar_beneficio(Tributo, <u>Arena</u> Arena): None + Riesgo: float + Dificultad: str + Jugador: Tributo + Tributos: Tributo + Ambientes: Ambiente +Ambiente_turno : Int + Ejecutar_Evento(Ambiente): None + Encuentros(): None + Entregar_jugador(Tributo, Tributo): None <u>Playa</u> +Entregar ambientes(Ambiente): None + Tsunami: int +siguiente_ambiente(): None + Huracan: int + Marea_Roja: int + Calcular Dano(Int, Arena): int <Abstract> **Ambiente** + Nombre: str **Montaña** + Evento: list + Avalancha: int + Calcular_Dano(): int + Tormenta_Nieve : int + Erupcion_Volcanica: int + Calcular_Dano(Int, Arena): int <u>Bosque</u> + Incendio: int + Tormenta Electrica: int + Gas_Venenoso: int +Calcular Dano(Int, Arena): int