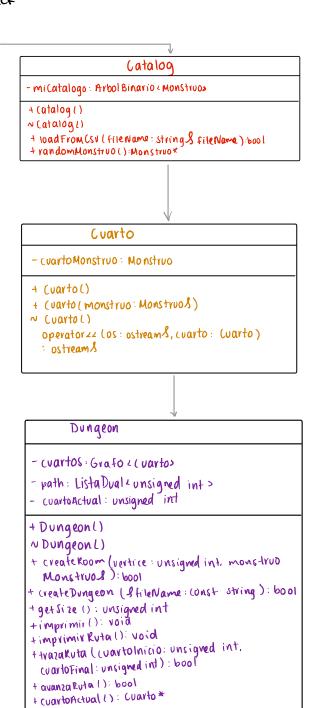
UML Proyecto Integrador

Clases: Avchivos Templates /Monstruo ✓ Arbol Binario \( main \) Final √Cuarto ~monsters.csv - Queue ~Catalog - Lista Ligada ✓ dungeon.txt 1 Dungeon ✓ Lista Ligada Doble ✓ Jugadora √ Grafo - Stack

## Monstruo - name : string - cr : double - type: string - size: string - ac: int - hp: int - align: string + Monstruo() + Monstruo (name: string, cr: double, type: string, size: string, ac: int, hp: int, align: string) " Monstruo () +getName(): string + get (r 1 ): double + getType(): string + get Size (): String t getAcl): int +getHp():int + get Align: string + set Name (nName): void +setcr(ncr):void + set Type (nType): void + set Size (n Size): void + set AclnAc): void + set HplnHP): void + setAlian (nAlian): void + operator << (os: ostreams, monstruo: Monstruo): Ostreams + Operator 2 | variable: Monstruo): bool toperator> (variable: Monstruo): bool + print (reature Data ()



## - hp: int - race: string - name: string - mp: int - monstruosDerrotados: LinkedList < Monstruo> + Jugadora() + Jugadora(hp: int, race: string, name String, mp: int, monstruosDerrotados: LinkedList < Monstruo>) N Jugadora() + getHp(): int + getName(): string

Estructura de Datos

Jugadora

+ getMp(): int

: void

+ getrace (): string

+ setHplnHp: int): void

+ set Race (n Race: string)

+ setMp(nMp:int):

tados(): bool

+ set Name (n Name: string)

+ mostrarinfoMonstruosDerro

Monstruo): bool

+ agregaiMonstruo (n Monstruo