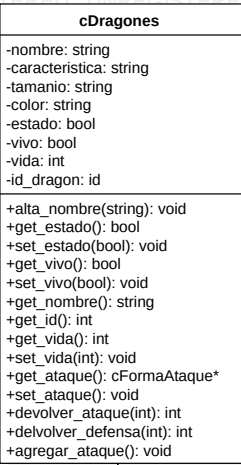
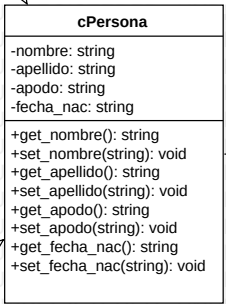
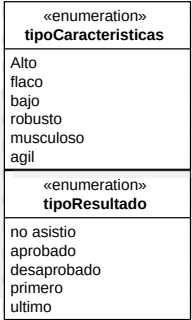
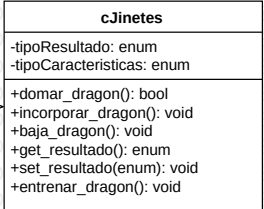


Model::Main

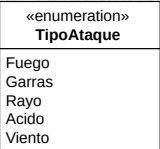
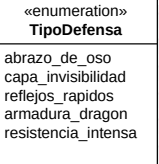
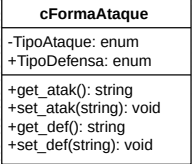
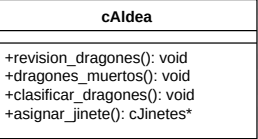


Multiplicidad cero porque indica que el puntero a dragón es NULL hasta que se le asigne al jinete uno o más dragones

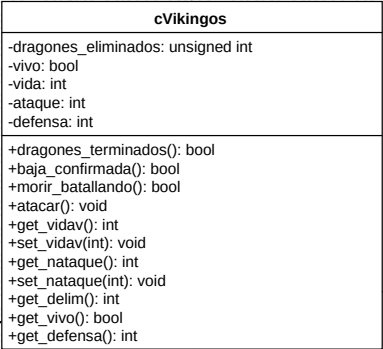
Según nuestra perspectiva el dragón no depende de un jinete para existir, mientras que un jinete si depende de un dragón para serlo. Lo consideramos una agregación porque un jinete puede no tener un dragón asignado en todo momento



Es una agregación ya que, la aldea puede encontrarse deshabilitada



Según lo que interpretamos los vikingos son la comunidad y los dragones no dependen de los vikingos, por esto ambos pueden existir sin el otro



Los constructores y destructores no van en el uml. Lo mismo pasa con los punteros, estan implicitos en las relaciones

Se redefine el método trabajar dentro de las clases hijas

