

Ciudadanos:

Granjeros. Producen comida para la población. Los granjeros suelen tener descendencia.

Artesanos. Producen armaduras, espadas y otros elementos para el ejército. Los artesanos suelen tener descendencia.

Militares. Luchan pero tienen que estar debidamente armados. Si no tienen armas son soldados indefensos que mueren cuando viene el ataque bárbaro. Si tienes muchos militares y pocos granjeros no hay comida para la población. Los militares no tienen descendencia dado que siempre están en escarceos y patrullas militares. Puede haber militares de diverso tipo, dependiendo del tipo de arma que utilizan. Se organizan en compañías, compuestas por diversos tipos de militares. Según la organización de cada compañía se enfrentarán mejor o peor a los ataques.

Taberneros. Dirigen una taberna. Necesitan X artesanos para que hagan el hidromiel. No tienen descendencia puesto que siempre están trabajando en la taberna. Una taberna puede dar a basto a X ciudadanos (excluyendo a los curas que no beben).

Curas. Hacen gasto básicamente y defienden a la población de la aparición de falsos profetas. La aplicación debería mostrar al usuario el número de cada uno de los ciudadanos.

Eventos:

Sequía. La producción de los granjeros se reducirá un x % Ataque Bárbaro. Si no tienes bastantes militares te van a matar a más ciudadanos. Dependiendo del % de militares el número de víctimas puede ser mayor o menor. El % de la población que pierdes varía dependiendo del % de militares que tengas. Pueden ser de distinto tipo.

Falsos profetas. Si no tienes suficientes curas los falsos profetas embaucan a la población y hacen que los granjeros y artesanos peregrinen y pierdes población.

Revuelta callejera. Si no tienes suficientes tabernas los artesanos y los granjeros se amotinan. Tienes que llamar a los militares y pierdes un x % de la población.

Peste. Perderás un % de la población dividida en x jornadas. Nacimiento. En cada jornada de cada X habitantes nacerá un nuevo ciudadano.

Recaudar. Según quiera el jugador se puede pedir impuestos a la población. Con los impuestos se puede hacer lo siguiente:

- Montar una taberna. Con lo cual la felicidad de la población aumenta.
- Montar un espectáculo. Con lo cual la felicidad de la población aumenta.

## Tabla de sustantivos

Clase/objeto pontencial	Categoría
<b>Personajes</b>	Entidad externa
<b>Granjero</b>	Rol
<b>Artesano</b>	Rol
<b>Militar</b>	Rol
<b>Tabernero</b>	Rol
<b>Cura</b>	Rol
<b>Poblacion</b>	Unidad organizacional
<b>Comida</b>	Cosa
<b>Descendencia</b>	Unidad organizacional
<b>Arma</b>	Cosa
<b>Armadura</b>	Cosa
<b>Ejército</b>	Unidad organizacional
<b>Ataque Bárbaro</b>	Atributo
<b>Patrulla</b>	Unidad organizacional
<b>Compañía</b>	Unidad organizacional
<b>Tipo</b>	Atributo
<b>Organización</b>	Unidad organizacional
<b>Gasto</b>	Atributo
<b>Aparición</b>	Unidad organizacional
<b>Usuario</b>	Entidad externa
<b>Sequía</b>	Atributo
<b>Falsos profetas</b>	Rol
<b>Revuelta Callejera</b>	Unidad organizacional
<b>Jornada</b>	Cosa
<b>Peste</b>	Unidad organizacional
<b>Jugador</b>	Entidad externa
<b>Impuesto</b>	Atributo
<b>Felicidad</b>	Atributo
<b>Espectáculo</b>	Cosa

**Tabla de relación de las clases u objetos con sus atributos**

<b>Clase/objeto potencial</b>	<b>Atributos</b>
<b>Personajes</b>	Nombre: string Alias: string
<b>Granjero</b>	Comida: string
<b>Artesano</b>	
<b>Militar</b>	Tipo: string Arma: string Armadura: string
<b>Tabernero</b>	Numero_Artesanos: int
<b>Cura</b>	
<b>Eventos</b>	Nombre: string
<b>Sequía</b>	Porcentaje: int
<b>Ataque Bárbaro</b>	Porcentaje_militares: int
<b>Falsos Profetas</b>	Num_curas: int
<b>Revuelta Callejera</b>	Num_Tabernas: int
<b>Peste</b>	Jornada: int
<b>Nacimiento</b>	Num_nacimiento: int
<b>Recaudar</b>	Impuestos: int

**Tabla de clases u objetos del sistema con sus posibles métodos.**

<b>Clase/objeto potencial</b>	<b>Métodos</b>
<b>Personaje</b>	
<b>Granjero</b>	Produce_Comida(): void Descendencia(): void
<b>Artesano</b>	Crea_armadura(): void Crea_arma(): void Descendencia(): void
<b>Militar</b>	Luchar(): void
<b>Tabernero</b>	Crea_Hidromiel(): void
<b>Cura</b>	Gastan(): void Defienden(): void
<b>Eventos</b>	
<b>Sequía</b>	Disminuye_Cosecha(Porcentaje): void
<b>Ataque Bárbaro</b>	Disminuir_habitantes(): void
<b>Falsos Profetas</b>	Perder_Poblacion(Num_Curas): void
<b>Revuelta Callejera</b>	Amotinan(Num_Tabernas): void
<b>Peste</b>	Perder_Poblacion(Jornada): void
<b>Nacimiento</b>	Generar_Poblacion(Num_Nacimiento): void
<b>Recaudar</b>	Montar_Taberna(): void Montar_Espectaculo(): void