

## interaction Avanzar

ene: Enemigo

miMapa: Mapa

ent: Entidad

1 : puedoAvanzar(x,y)

2 : puedo

alt si puedo

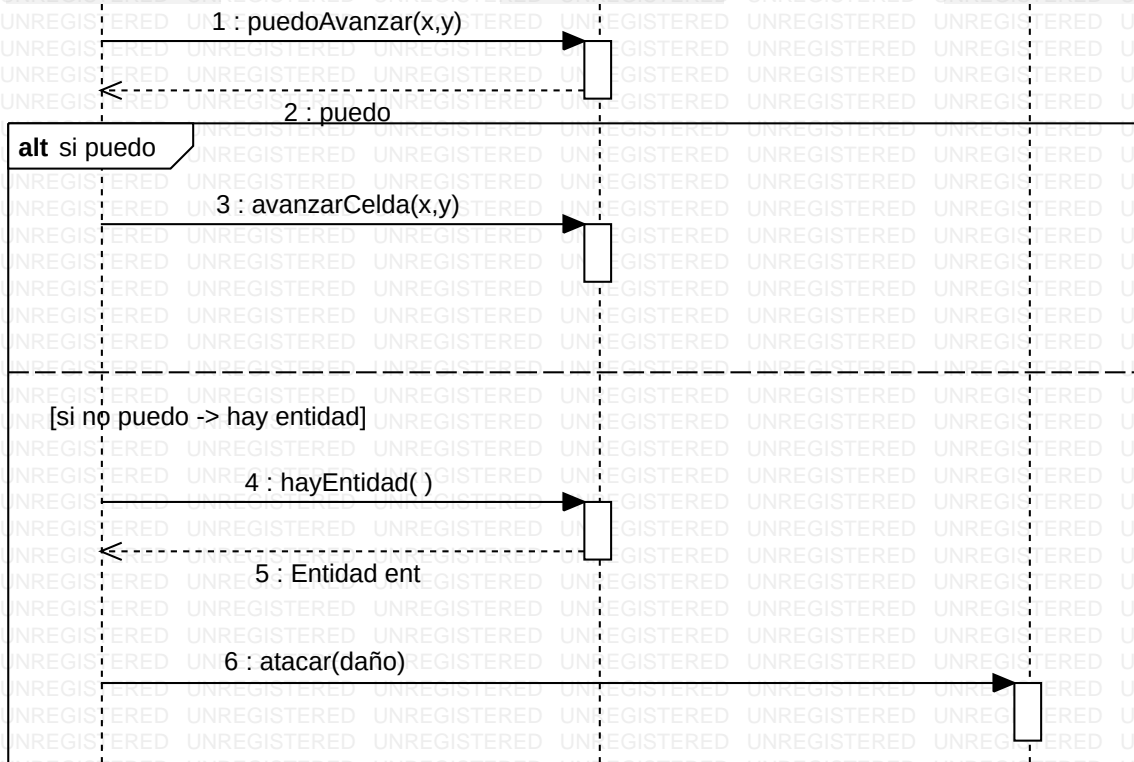
3 : avanzarCelda(x,y)

[si no puedo -> hay entidad]

4 : hayEntidad( )

5 : Entidad ent

6 : atacar(daño)



# interaction puedoAvanzar(x,y)

Enemigo

Mapa

Entidad

1 : puedoAvanzar(x,y)

2 : casillaSiguienteVacia(x,y)

3 : vacia

alt vacia

4 : puedo = true

[!vacia]

5 : esTransitable()

6 : transitable

alt transitable

7 : afectar

8 : puedo = true

[!transitable]

9 : puedo = false

