

interaction Avanzar

Enemigo

miMapa: Mapa

1 : puedoAvanzar(x,y)

2 : puedo

alt si puedo

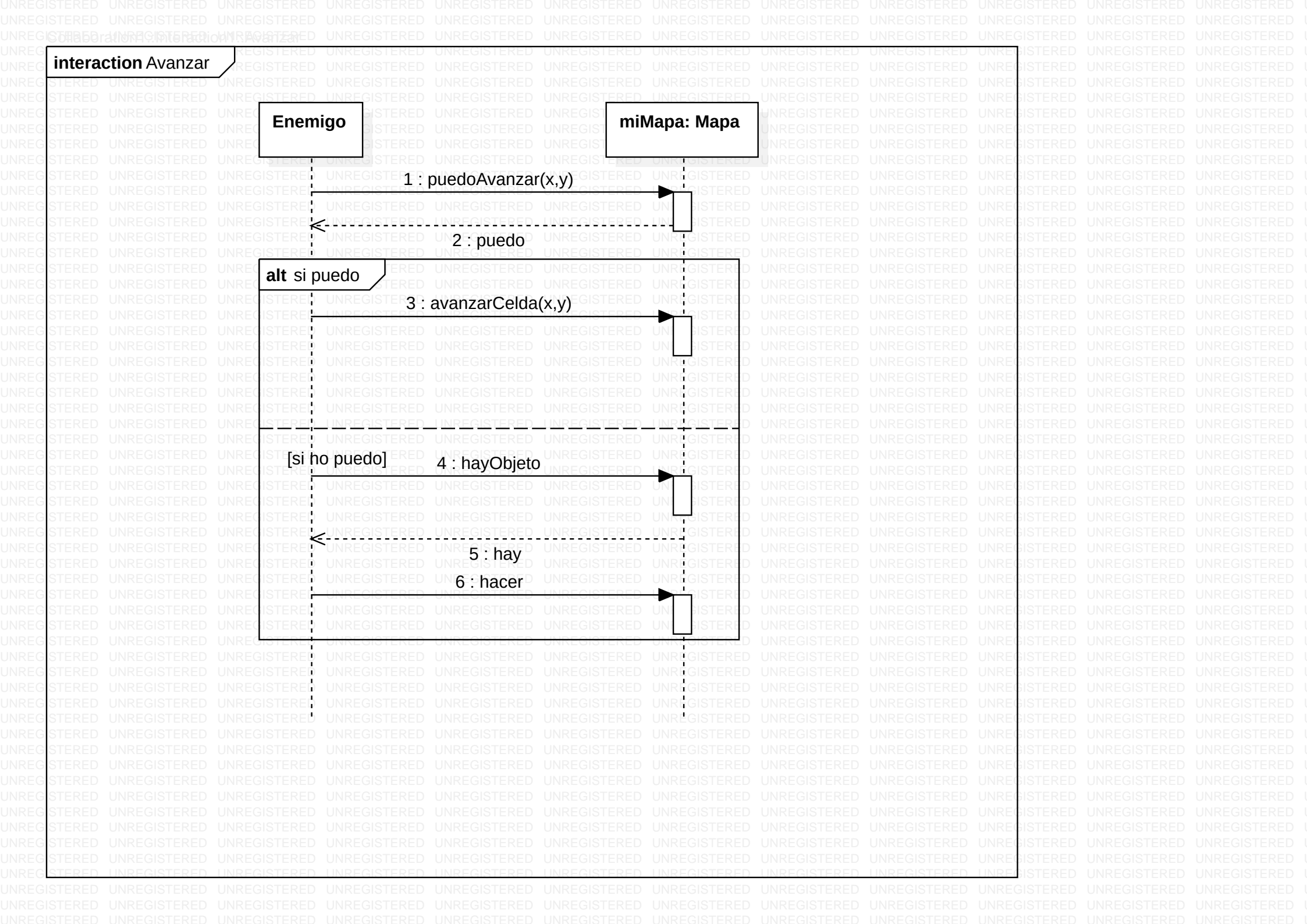
3 : avanzarCelda(x,y)

[si no puedo]

4 : hayObjeto

5 : hay

6 : hacer



interaction hacer

Enemigo

Mapa

Personaje

Objeto

alt si hay objeto

1 : destruir

2 : liberarCelda

3 : «destroy»

[si no -> hay personaje]

4 : atacar

