

interaction atacar

Personaje

Enemigo

Mapa

La operación atacar de un enemigo hacia una entidad es análoga

1 : hayEnemigoEnRango

2 : hay

3 : atacar(daño)

4 : sigueVivo

5 : vivo

alt si !vivo

6 : liberarCelda(x,y)

7 :
«destroy»



alt si hay