

## 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)

