





trabajadores, e_oro,
e_madera, e_piedra, hp_e,
p_madera, p_piedra,
cargar): None

crear_cuartel(turnos,
trabajadores, e_oro,
e_madera, e_piedra, hp_e,
p_madera, p_piedra,
cargar): None

ataque: int <getter>

defensa: int <getter>

calcular_base_defensa: int

puntos_tecnologicos: int
<getter>

hacer_correr_turnos: None

crear_ayudante(cantidad,
posible1, posible2, cargar):
None

crear_soldado(cantidad,
posible1, posible2, cargar):
None

crear_trabajador(cantidad,
posible1, posible2, cargar):
None

para_ordenar_persona:
Persona()

para_ordenar_muralla:
Muralla()

ordenar(): None

metas_tecnologias_
alcanzadas: <getter>

fuerza_soldados: int
<getter>

puntaje_total: int <getter>

población_actual: int
<getter>

población_actual: int
<setter>

exceder_poblacion
(cantidad): bool

matemática: None

matematica_nuevos
(ayudante): None

Cobreloa

civilizacion: str

líder: str

población: int

bonificacion_minera(oro,
piedra): int, int

exceder_poblacion: bool

defensa(): int <getter>

ataque(): int <getter>

bonus_defensa: int

LaComarca

+ field: type

líder: str

civilizacion: str

ataque(): int <getter>

defensa(): int <getter>

reparar_murallas: None

bonus_defensa: int

bonificacion_recursos
(madera,piedra): int,int

exceder_poblacion(cantidad):
bool

DCC

civilizacion: str

líder: str

población: int

educación: None

educación_nuevos
(ayudante): None

medicina: None

medicina_nuevo
(persona): None

defensa(): int <getter>

atacar(): int <getter>

sobreexplotar_ayudantes():
None

crear_ayudantes_basicos():
None

bonus_defensa: int

exceder_poblacion(cantidac
int