

C	Turno	
m	pasarTurno()	void
m	getJugadorActual()	Jugador

I	ObservableJugador	
m	agregarObservador(ObservadorJugador)	void

C	Jugador	
m	inicializar()	void
m	inicializar(Posicion)	void
m	getNombre()	String
m	getOro()	int
m	agregarPieza(Manipulable)	void
m	esMio(Manipulable)	Boolean
m	hayOroSuficiente(int)	boolean
m	descontarOro(int)	void
m	sumarOro(int)	void
m	habilitar()	void
m	deshabilitar()	void
m	mover(UnidadMovil, Direccionable)	void
m	construirPlaza(Aldeano, Posicion)	void
m	construirCuartel(Aldeano, Posicion)	void
m	alcanzoLimiteDePoblacion()	boolean
m	reducirAldeano(PlazaCentral, Posicion)	void
m	reducirArmaDeAsedio(Castillo, Posicion)	void
m	reducirEspadachin(Cuartel, Posicion)	void
m	reducirArquero(Cuartel, Posicion)	void
m	RecibirAtaque(Castillo)	void
m	agregarObservador(ObservadorJugador)	void
m	eliminarUnidad(UnidadMovil)	void
m	recibirAtaqueCastillo(Castillo)	void

