

Manipulable

UnitadMovil	
getVidaMaxima()	int
getVidaActual()	int
disminuirVida(int)	void
serAtacadoPor(Atacante)	void
getTamano()	int
getCosto()	int
getPosicion()	Posicion
colocarEn(Posicion)	void
obtenerPosicionDeAdvance(Direccionable)	Posicion
mover(Mapa, Direccionable)	void

UnitadMovilMilitar	
atacar(Atacable)	void
getDanioUnidad()	int
getDanioEdificio()	int
getDistanciaAtaque()	int

Atacante	
getDanioUnidad()	int
getDanioEdificio()	int

Aldano	
getVidaMaxima()	int
getVidaActual()	int
disminuirVida(int)	void
entregarOro(Jugador)	void
mover(Mapa, Direccionable)	void
huboUnCambioDeTurno(Jugador)	void
crearPlazaCentral()	PlazaCentral
crearCuartel()	Cuartel
reparar(Edificio)	void
cambiarAContruyendo()	void
cambiarARecolectando()	void
cambiarAMovriendose()	void
cambiarAREparando(Edificio)	void
podesConstruirOReparar()	Boolean
podesMoverTe()	boolean

Espadachin	
huboUnCambioDeTurno(Jugador)	void
mover(Mapa, Direccionable)	void

ArmaDeAsedio	
huboUnCambioDeTurno(Jugador)	void
mover(Mapa, Direccionable)	void

Arquero	
huboUnCambioDeTurno(Jugador)	void
mover(Mapa, Direccionable)	void