

 IEstadoUnidadAldeano		
 pasarTurno(Aldeano, Jugador)		void
 construir(Aldeano, Edificio)		Edificio
 puedoConstruirOReparar()		Boolean
 mover(Aldeano, Mapa, Direccionalbe)		void
 podesMoverte()		Boolean
 reparar(Aldeano, Edificio)		void

C	EstadoMoviendoseYRecolectando	
m	pasarTurno(Aldeano, Jugador)	void
m	construir(Aldeano, Edificio)	Edificio
m	puedoConstruirOReparar()	Boolean
m	mover(Aldeano, Mapa, Direccionalbe)	void
m	podesMoverte()	Boolean
m	reparar(Aldeano, Edificio)	void

C	EstadoReparando	
m	construir(Aldeano, Edificio)	Edificio
m	puedoConstruirOReparar()	Boolean
m	mover(Aldeano, Mapa, Direccionalbe)	void
m	podesMoverte()	Boolean
m	reparar(Aldeano, Edificio)	void
m	pasarTurno(Aldeano, Jugador)	void

 EstadoConstruyendo	
 pasarTurno(Aldeano, Jugador)	void
 construir(Aldeano, Edificio)	Edificio
 puedoConstruirOReparar()	Boolean
 mover(Aldeano, Mapa, Direccionalbe)	void
 podesMoverte()	Boolean
 reparar(Aldeano, Edificio)	void

C	EstadoLibreYRecolectando	
m	construir(Aldeano, Edificio)	Edificio
m	puedoConstruirOReparar()	Boolean
m	mover(Aldeano, Mapa, Direccionalbe)	void
m	podesMoverte()	Boolean
m	reparar(Aldeano, Edificio)	void
m	pasarTurno(Aldeano, Jugador)	void