











DirectorCombate

-combate: Combate
-rondaActual: Ronda
-personaje1: Personaje
-vidaPersonaje1: int
-personaje2: Personaje
-vidaPersonaje2: int
+oroFijo: int

+DirectorCombate(combate: Combate)
+realizarCombate()
-realizarRonda()
-realizarTurno(atacante, defensor)
-numerosAleatorios(cantidad: int): int
-combateAcabado(): boolean
-establecerRecompensas(oroP1: int, oroP2: int)
-terminarCombate(vencedor: String)