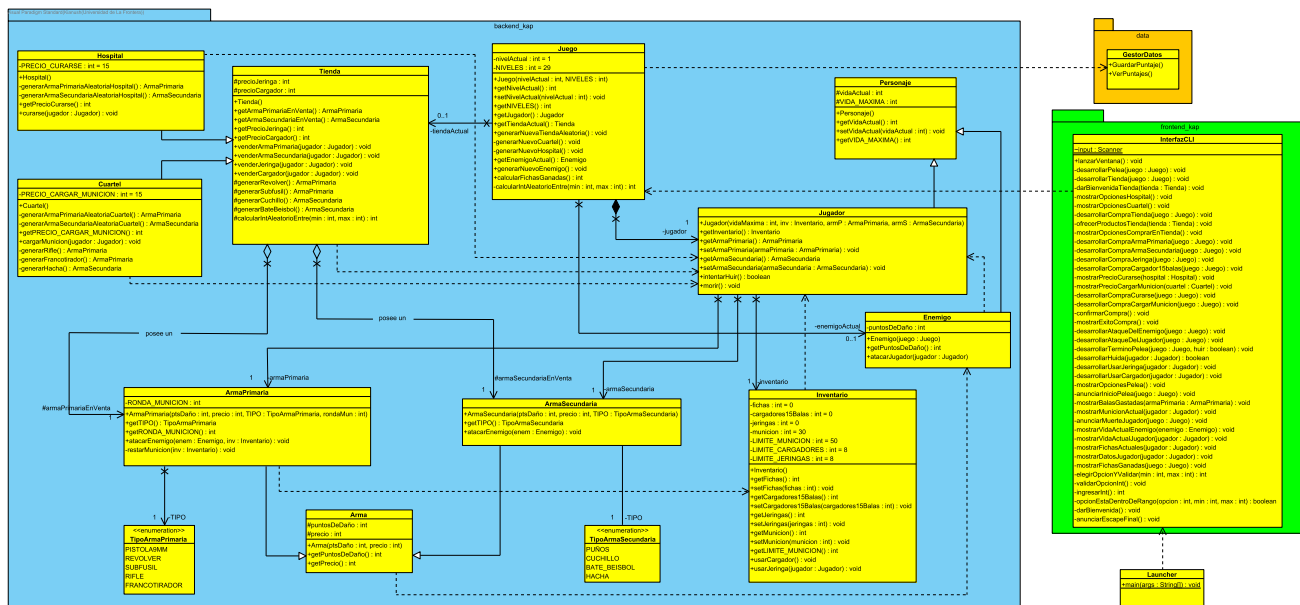




1. KAP




2. Launcher

Esta clase ejecuta todo el proceso del juego a partir de un objeto de tipo InterfazCLI. Su única función es ejecutar el método lanzarVentana de tal clase, el cual a su vez contiene toda la interacción con el usuario y la parte lógica del juego.

2.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

2.2. Operations Summary

Name	Description
 main	

2.3. Operations

2.3.1. main

Visibility	public
Return Type	void

2.4. Relationships

Relationship	From	To
---->unnamed	 Launcher	 InterfazCLI


3. frontend_kap

Este paquete contiene a la clase InterfazCLI, donde se desarrolla la interfaz entre el Usuario y la parte lógica del juego.

3.1. Properties

Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Visibility	public

3.2. Children Summary

Name	Description
 InterfazCLI	Esta clase contiene todo el desarrollo de las opciones y mensajes que se muestran por pantalla al jugador en cuestión. Aquí se desarrolla toda la interacción con el jugador dentro del método público lanzarVentana(), el cual a su vez está compuesto por métodos privados.


4. InterfazCLI

Esta clase contiene todo el desarrollo de las opciones y mensajes que se muestran por pantalla al jugador en cuestión. Aquí se desarrolla toda la interacción con el jugador dentro del método público lanzarVentana(), el cual a su vez está compuesto por métodos privados.


4.1. Properties























Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false


















4.2. Attributes Summary

Name	Description
 input	

4.3. Operations Summary

Name	Description
 anunciarEscapeFina l	
 anunciarInicioPelea	

Name	Description
 anunciarMuerteJugador	
 confirmarCompra	
 darBienvenida	
 darBienvenidaTienda	
 desarrollarAtaqueDelEnemigo	
 desarrollarAtaqueDelJugador	
 desarrollarCompraPrimaria	
 desarrollarCompraSecundaria	
 desarrollarCompraCargar15balas	
 desarrollarCompraCargarMunicion	
 desarrollarCompraCurarse	
 desarrollarCompraCargarMunition	
 desarrollarCompraTienda	
 desarrollarHuida	
 desarrollarPelea	
 desarrollarTerminoPelea	
 desarrollarTienda	
 desarrollarUsarCargador	
 desarrollarUsarJersey	
 elegirOpcionYValidar	
 ingresarInt	
 lanzarVentana	

Name	Description
 mostrarBalasGastadas	
 mostrarDatosJugador	
 mostrarExitoCompra	
 mostrarFichasActuales	
 mostrarFichasGanadas	
 mostrarMunicionActual	
 mostrarOpcionesComprarEnTienda	
 mostrarOpcionesCuartel	
 mostrarOpcionesHospital	
 mostrarOpcionesPelea	
 mostrarPrecioCargarMunicion	
 mostrarPrecioCurarse	
 mostrarVidaActualEnemigo	
 mostrarVidaActualJugador	
 ofrecerProductosTienda	
 opcionEstaDentroDeRango	
 validarOpcionInt	

4.4. Attributes

4.4.1. input

Visibility	package
Type	Scanner

4.5. Operations

4.5.1. anunciarEscapeFinal

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.2. anunciarInicioPelea

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.3. anunciarMuerteJugador

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.4. confirmarCompra

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.5. darBienvenida

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.6. darBienvenidaTienda

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.7. desarrollarAtaqueDelEnemigo

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.8. desarrollarAtaqueDelJugador

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.9. desarrollarCompraArmaPrimaria

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.10. desarrollarCompraArmaSecundaria

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.11. desarrollarCompraCargador15balas

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.12. desarrollarCompraCargarMunicion

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.13. desarrollarCompraCurarse

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.14. desarrollarCompraJeringa

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.15. desarrollarCompraTienda

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.16. desarrollarHuida

Visibility	private
------------	---------

Return Type	boolean
-------------	---------

4.5.17. desarrollarPelea

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.18. desarrollarTerminoPelea

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.19. desarrollarTienda

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.20. desarrollarUsarCargador

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.21. desarrollarUsarJeringa

Visibility	private
------------	---------

Return Type	void
-------------	------

4.5.22. elegirOpcionYValidar

Visibility	private
------------	---------

Return Type	int
-------------	-----

4.5.23. ingresarInt

Visibility	private
Return Type	int

4.5.24. lanzarVentana

Visibility	public
Return Type	void

4.5.25. mostrarBalasGastadas

Visibility	private
Return Type	void

4.5.26. mostrarDatosJugador

Visibility	private
Return Type	void

4.5.27. mostrarExitoCompra

Visibility	private
Return Type	void

4.5.28. mostrarFichasActuales

Visibility	private
Return Type	void

4.5.29. mostrarFichasGanadas

Visibility	private
Return Type	void

4.5.30. mostrarMunicionActual

Visibility	private
Return Type	void

4.5.31. mostrarOpcionesComprarEnTienda

Visibility	private
Return Type	void

4.5.32. mostrarOpcionesCuartel

Visibility	private
Return Type	void

4.5.33. mostrarOpcionesHospital

Visibility	private
Return Type	void

4.5.34. mostrarOpcionesPelea

Visibility private

Return Type void

4.5.35. mostrarPrecioCargarMunicion

Visibility private

Return Type void

4.5.36. mostrarPrecioCurarse

Visibility private

Return Type void

4.5.37. mostrarVidaActualEnemigo

Visibility private

Return Type void

4.5.38. mostrarVidaActualJugador

Visibility private

Return Type void

4.5.39. ofrecerProductosTienda

Visibility private

Return Type void

4.5.40. opcionEstaDentroDeRango

Visibility private



Return Type boolean

4.5.41. validarOpcionInt

Visibility private

Return Type void

4.6. Relationships

Relationship	From	To
--->unnamed	 InterfazCLI	 Juego
--->unnamed	 Launcher	 InterfazCLI










5. backend_kap





En este paquete se encuentra la parte lógica del juego, es decir, su estructura basada en objetos. Las clases que se encuentran dentro del paquete junto con sus relaciones son el esqueleto funcional del juego.

5.1. Properties





Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Visibility	public

5.2. Children Summary

Name	Description
 Arma	Es la clase padre de ArmaPrimaria y ArmaSecundaria. Posee atributos como los puntos de daño y el precio del arma.
 ArmaPrimaria	Esta clase hereda de la clase Arma. Contiene el atributo de la ronda de munición, que consiste en la cantidad de balas que se gastan en cada ataque durante la pelea. Contiene el método de atacar al enemigo, restándole puntos de vida y restando también munición al inventario del jugador en función de la ronda de munición del arma primaria.
 ArmaSecundaria	Esta clase hereda de la clase Arma. Contiene el método de atacar al enemigo, en el cual le resta puntos de vida a tal en base a sus puntos de daño.
 Cuartel	Hereda de la clase Tienda. Posee métodos especiales como cargarMunicion(), el cual toma como parámetro al jugador, le aumenta el atributo de la munición actual de su inventario al máximo y le resta sus fichas al precio de cargar munición. Además genera un arma primaria y un arma secundaria aleatorias, las cuales son más variadas que en la clase Hospital ya que puede generar un rifle, un francotirador y un hacha.
 Enemigo	Hereda de la clase Personaje. Esta clase le disminuye el valor del atributo de la vida actual a la clase Jugador en relación a los puntos de daño que posee como atributo. El enemigo pelea contra el Jugador durante el transcurso del juego, el cual es generado desde cero en cada nivel.
 Hospital	Hereda de la clase Tienda. Posee métodos especiales como curarse(), el cual toma como parámetro al jugador, le aumenta el atributo de la vida actual al máximo y le resta sus fichas al precio de curarse. Además genera un arma primaria y un arma secundaria aleatorias, las cuales son menos variadas que en la clase Cuartel.
 Inventario	Esta clase contiene todos los objetos que el jugador tiene asociado, objetos como las fichas, los cargadores de 15 balas, las jeringas y la munición. Posee métodos como el de usar cargador y usar jeringa, los cuales se utilizan durante cada pelea.
 Juego	La clase Juego está compuesta por la clase Jugador de forma unidireccional, está asociada unidireccionalmente a las clases Tienda y Enemigo y utiliza a la clase GestorDatos del paquete de datos. Contiene los atributos del nivel actual y la cantidad total de niveles que se desarrollarán en el juego. Contiene métodos como el de generar una nueva tienda de forma aleatoria (Hospital o Cuartel), generar un nuevo enemigo en cada nivel correspondiente a la pelea, calcular las fichas que ganó el jugador si logró matar al enemigo.
 Jugador	La clase Jugador hereda de la clase Personaje, es la parte vital de la clase Juego aunque no conoce a la clase Juego y está asociado a las clases Inventario, ArmaSecundaria y ArmaPrimaria. Contiene métodos como el de intentar huir de una pelea y el de morir en la pelea.

Name	Description
 Personaje	Esta clase es la clase padre de Jugador y Enemigo. Posee atributos como la vida actual y la vida máxima, los cuales se instancian en el constructor.
 Tienda	Es la clase padre de Hospital y Cuartel. Esta clase contiene los atributos del precio de cada jeringa, el precio de cada cargador, el arma secundaria en venta y el arma primaria en venta. También instancia las armas aleatoriamente. A su vez permite vender sus recursos al jugador, al cual se le asigna tales recursos a su inventario y se le resta fichas dependiendo de su precio.
 TipoArmaPrimaria	Contiene los tipos de arma primaria, los cuales son: pistola de 9mm, revolver, subfusil, rifle y francotirador.
 TipoArmaSecundaria	Contiene los tipos de arma secundaria, los cuales son: puños, cuchillo, bate de beisbol y hacha.

5.3. Relationships

Relationship	From	To
--->unnamed	 getNivelActual	 backend_kap
--->unnamed	 generarHacha	 backend_kap



6. Arma

Es la clase padre de ArmaPrimaria y ArmaSecundaria.
Posee atributos como los puntos de daño y el precio del arma.




6.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

6.2. Attributes Summary

Name	Description
 precio	
 puntosDeDaño	

6.3. Operations Summary

Name	Description
 Arma	
 getPrecio	
 getPuntosDeDaño	

6.4. Attributes

6.4.1. precio

Visibility	protected
Type	int

6.4.2. puntosDeDaño

Visibility	protected
Type	int

6.5. Operations

6.5.1. Arma

Visibility	public
------------	--------







6.5.2. getPrecio

Visibility	public
Return Type	int

6.5.3. getPuntosDeDaño

Visibility	public
Return Type	int

6.6. Relationships

Relationship	From	To
←unnamed	 Arma	 ArmaPrimaria
←unnamed	 Arma	 ArmaSecundaria
--->unnamed	 Arma	 Enemigo


7. ArmaPrimaria

Esta clase hereda de la clase Arma. Contiene el atributo de la ronda de munición, que consiste en la cantidad de balas que se gastan en cada ataque durante la pelea. Contiene el método de atacar al enemigo, restándole puntos de vida y restando también munición al inventario del jugador en función de la ronda de munición del arma primaria.






7.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

7.2. Attributes Summary

Name	Description
 RONDA_MUNICION	

7.3. Operations Summary

Name	Description
 ArmaPrimaria	
 atacarEnemigo	
 getRONDA_MUNICION	
 getTIPO	
 restarMunicion	

7.4. Attributes

7.4.1. RONDA_MUNICION

Visibility	private
Type	int

7.5. Operations

7.5.1. ArmaPrimaria

Visibility	public
------------	--------

7.5.2. atacarEnemigo

Visibility	public
Return Type	void

7.5.3. getRONDA_MUNICION

Visibility	public
Return Type	int

7.5.4. getTIPO

Visibility	public
Return Type	TipoArmaPrimaria

7.5.5. restarMunicion

Visibility	private
Return Type	void

7.6. Relationships

Relationship	From	To
— posee un	 Tienda	 ArmaPrimaria
---> unnamed	 ArmaPrimaria	 Inventario

Relationship	From	To
—unnamed	 ArmaPrimaria	 Jugador
↙unnamed	 Arma	 ArmaPrimaria
—unnamed	 TipoArmaPrimaria	 ArmaPrimaria




8. ArmaSecundaria

Esta clase hereda de la clase Arma. Contiene el método de atacar al enemigo, en el cual le resta puntos de vida a tal en base a sus puntos de daño.

8.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

8.2. Operations Summary

Name	Description
 ArmaSecundaria	
 atacarEnemigo	
 getTIPO	

8.3. Operations

8.3.1. ArmaSecundaria

Visibility	public
------------	--------

8.3.2. atacarEnemigo



Visibility	public
Return Type	void

8.3.3. getTIPO

Visibility	public
Return Type	TipoArmaSecundaria

8.4. Relationships

Relationship	From	To
—posee un	 Tienda	 ArmaSecundaria
↙unnamed	 Arma	 ArmaSecundaria
—unnamed	 Jugador	 ArmaSecundaria

Relationship	From	To
—unnamed	 TipoArmaSecundaria	 ArmaSecundaria

9. Cuartel


Hereda de la clase Tienda.

Posee métodos especiales como cargarMunicion(), el cual toma como parámetro al jugador, le aumenta el atributo de la munición actual de su inventario al máximo y le resta sus fichas al precio de cargar munición. Además genera un arma primaria y un arma secundaria aleatorias, las cuales son más variadas que en la clase Hospital ya que puede generar un rifle, un francotirador y un hacha.









9.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

9.2. Attributes Summary

Name	Description
 PRECIO_CARGAR_MUNICION	

9.3. Operations Summary

Name	Description
 cargarMunicion	
 Cuartel	
 generarArmaPrimariaAleatoriaCuartel	
 generarArmaSecundariaAleatoriaCuartel	
 generarFrancotirador	
 generarHacha	
 generarRifle	
 getPRECIO_CARGAR_MUNICION	

9.4. Attributes

9.4.1. PRECIO_CARGAR_MUNICION

Visibility	private
------------	---------

Type int

Initial Value 15

9.5. Operations

9.5.1. cargarMunicion

Visibility public

Return Type void

9.5.2. Cuartel

Visibility public

9.5.3. generarArmaPrimariaAleatoriaCuartel

Visibility private

Return Type [ArmaPrimaria](#)

9.5.4. generarArmaSecundariaAleatoriaCuartel

Visibility private

Return Type [ArmaSecundaria](#)

9.5.5. generarFrancotirador

Visibility private

Return Type [ArmaPrimaria](#)

9.5.6. generarHacha

Visibility private

Return Type [ArmaSecundaria](#)

9.5.7. generarRifle

Visibility private

Return Type [ArmaPrimaria](#)

9.5.8. getPRECIO_CARGAR_MUNICION

Visibility public

Return Type int

9.6. Relationships

Relationship	From	To
--->unnamed	 Cuartel	
←unnamed	 Tienda	 Cuartel


10. Enemigo

Hereda de la clase Personaje. Esta clase le disminuye el valor del atributo de la vida actual a la clase Jugador en relación a los puntos de daño que posee como atributo. El enemigo pelea contra el Jugador durante el transcurso del juego, el cual es generado desde cero en cada nivel.




10.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

10.2. Attributes Summary

Name	Description
 puntosDeDaño	

10.3. Operations Summary

Name	Description
 atacarJugador	
 Enemigo	
 getPuntosDeDaño	

10.4. Attributes

10.4.1. puntosDeDaño

Visibility	private
Type	int

10.5. Operations

10.5.1. atacarJugador

Visibility	public
------------	--------



10.5.2. Enemigo

Visibility	public
------------	--------

10.5.3. getPuntosDeDaño

Visibility	public
Return Type	int

10.6. Relationships

Relationship	From	To
 unnamed	 Enemigo	 Jugador
 unnamed	 Enemigo	 Juego

Relationship	From	To
←unnamed	 Personaje	 Enemigo
--->unnamed	 Arma	 Enemigo

11. Hospital


Hereda de la clase Tienda.

Posee métodos especiales como curarse(), el cual toma como parámetro al jugador, le aumenta el atributo de la vida actual al máximo y le resta sus fichas al precio de curarse. Además genera un arma primaria y un arma secundaria aleatorias, las cuales son menos variadas que en la clase Cuartel.






11.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

11.2. Attributes Summary

Name	Description
 PRECIO_CURARSE	

11.3. Operations Summary

Name	Description
 curarse	
 generarArmaPrimariaAleatoriaHospital	
 generarArmaSecundariaAleatoriaHospital	
 getPrecioCurarse	
 Hospital	

11.4. Attributes

11.4.1. PRECIO_CURARSE

Visibility	private
Type	int
Initial Value	15

11.5. Operations

11.5.1. curarse

Visibility	public
Return Type	void

11.5.2. generarArmaPrimariaAleatoriaHospital

Visibility	private
Return Type	ArmaPrimaria

11.5.3. generarArmaSecundariaAleatoriaHospital

Visibility	private
Return Type	ArmaSecundaria

11.5.4. getPrecioCurarse

Visibility	public
Return Type	int

11.5.5. Hospital

Visibility	public
------------	--------

11.6. Relationships

Relationship	From	To
--->unnamed	 Hospital	 getArmaSecundaria
←unnamed	 Tienda	 Hospital




12. Inventario





Esta clase contiene todos los objetos que el jugador tiene asociado, objetos como las fichas, los cargadores de 15 balas, las jeringas y la munición. Posee métodos como el de usar cargador y usar jeringa, los cuales se utilizan durante cada pelea.

12.1. Properties













Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

12.2. Attributes Summary

Name	Description
 cargadores15Balas	
 fichas	
 jeringas	

Name	Description
 LIMITE_CARGA DORES	
 LIMITE_JERINGAS	
 LIMITE_MUNICION	
 municion	

12.3. Operations Summary

Name	Description
 getCargadores15Bal as	
 getFichas	
 getJeringas	
 getLIMITE_MUNIC ION	
 getMunicion	
 Inventario	
 setCargadores15Bal as	
 setFichas	
 setJeringas	
 setMunicion	
 usarCargador	
 usarJeringa	

12.4. Attributes

12.4.1. cargadores15Balas

Visibility	private
Type	int
Initial Value	0

12.4.2. fichas

Visibility	private
Type	int
Initial Value	0

12.4.3. jeringas

Visibility	private
------------	---------

Type	int
------	-----

Initial Value	0
---------------	---

12.4.4. LIMITE_CARGADORES

Visibility	private
------------	---------

Type	int
------	-----

Initial Value	8
---------------	---

12.4.5. LIMITE_JERINGAS

Visibility	private
------------	---------

Type	int
------	-----

Initial Value	8
---------------	---

12.4.6. LIMITE_MUNICION

Visibility	private
------------	---------

Type	int
------	-----

Initial Value	50
---------------	----

12.4.7. municion

Visibility	private
------------	---------

Type	int
------	-----

Initial Value	30
---------------	----

12.5. Operations

12.5.1. getCargadores15Balas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

12.5.2. getFichas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

12.5.3. getJeringas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

12.5.4. getLIMITE_MUNICION

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

12.5.5. getMunicion

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

12.5.6. Inventario

Visibility	public
------------	--------

12.5.7. setCargadores15Balas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.5.8. setFichas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.5.9. setJeringas

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.5.10. setMunicion

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.5.11. usarCargador

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.5.12. usarJeringa

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

12.6. Relationships

Relationship	From	To
--->unnamed	 Inventario	 Jugador
--->unnamed	 ArmaPrimaria	 Inventario
—unnamed	 Jugador	 Inventario

13. Juego



La clase Juego está compuesta por la clase Jugador de forma unidireccional, está asociada unidireccionalmente a las clases Tienda y Enemigo y utiliza a la clase GestorDatos del paquete de datos.

Contiene los atributos del nivel actual y la cantidad total de niveles que se desarrollarán en el juego. Contiene métodos como el de generar una nueva tienda de forma aleatoria (Hospital o Cuartel), generar un nuevo enemigo en cada nivel correspondiente a la pelea, calcular las fichas que ganó el jugador si logró matar al enemigo.














13.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

13.2. Attributes Summary

Name	Description
 nivelActual	
 NIVELES	

13.3. Operations Summary

Name	Description
 calcularFichasGanadas	
 calcularIntAleatorioEntre	
 generarNuevaTiendaAleatoria	
 generarNuevoCuartel	
 generarNuevoEnemigo	
 generarNuevoHospital	
 getEnemigoActual	
 getJugador	
 getNivelActual	
 getNIVELES	
 getTiendaActual	
 Juego	
 setNivelActual	

13.4. Attributes

13.4.1. nivelActual

Visibility	private
Type	int
Initial Value	1

13.4.2. NIVELES

Visibility	private
Type	int
Initial Value	29

13.5. Operations

13.5.1. calcularFichasGanadas

Visibility	public
Return Type	int

13.5.2. calcularIntAleatorioEntre

Visibility	private
Return Type	int

13.5.3. generarNuevaTiendaAleatoria

Visibility	public
Return Type	void

13.5.4. generarNuevoCuartel

Visibility	private
Return Type	void

13.5.5. generarNuevoEnemigo

Visibility	public
Return Type	void

13.5.6. generarNuevoHospital

Visibility	private
Return Type	void

13.5.7. getEnemigoActual

Visibility	public
Return Type	Enemigo

13.5.8. getJugador

Visibility	public
Return Type	Jugador

13.5.9. getNivelActual

Visibility	public
Return Type	int

13.5.10. getNIVELES

Visibility	public
Return Type	int

13.5.11. getTiendaActual

Visibility	public
Return Type	Tienda
















13.5.12. Juego

Visibility	public
------------	--------

13.5.13. setNivelActual

Visibility	public
Return Type	void

13.6. Relationships

Relationship	From	To
 unnamed	 Juego	 GestorDatos
 unnamed	 Juego	 Jugador
 unnamed	 Juego	 Tienda
 unnamed	 InterfazCLI	 Juego
 unnamed	 Enemigo	 Juego




14. Jugador






La clase Jugador hereda de la clase Personaje, es la parte vital de la clase Juego aunque no conoce a la clase Juego y está asociado a las clases Inventario, ArmaSecundaria y ArmaPrimaria. Contiene métodos como el de intentar huir de una pelea y el de morir en la pelea.

14.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

14.2. Operations Summary

Name	Description
 getArmaPrimaria	
 getArmaSecundaria	
 getInventario	

Name	Description
 intentarHuir	
 Jugador	
 morir	
 setArmaPrimaria	
 setArmaSecundaria	

14.3. Operations

14.3.1. getArmaPrimaria

Visibility	public
Return Type	ArmaPrimaria

14.3.2. getArmaSecundaria

Visibility	public
Return Type	ArmaSecundaria

14.3.3. getInventario

Visibility	public
Return Type	Inventario

14.3.4. intentarHuir

Visibility	public
Return Type	boolean

14.3.5. Jugador

Visibility	public
------------	--------

14.3.6. morir

Visibility	public
Return Type	void

14.3.7. setArmaPrimaria















Visibility	public
Return Type	void

14.3.8. setArmaSecundaria

Visibility	public
Return Type	void

14.4. Relationships

Relationship	From	To
— unnamed	 Jugador	 Inventario

Relationship	From	To
—unnamed	 Jugador	 ArmaSecundaria
←unnamed	 Personaje	 Jugador
--->unnamed	 Tienda	 Jugador
--->unnamed	 Enemigo	 Jugador
--->unnamed	 Inventario	 Jugador
—unnamed	 Juego	 Jugador
—unnamed	 ArmaPrimaria	 Jugador



15. Personaje

Esta clase es la clase padre de Jugador y Enemigo. Posee atributos como la vida actual y la vida máxima, los cuales se instancian en el constructor.





15.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

15.2. Attributes Summary

Name	Description
 VIDA_MAXIMA	
 vidaActual	

15.3. Operations Summary

Name	Description
 getVIDA_MAXIMA	
 getVidaActual	
 Personaje	
 setVidaActual	

15.4. Attributes

15.4.1. VIDA_MAXIMA

Visibility	protected
Type	int

15.4.2. vidaActual

Visibility	protected
Type	int

15.5. Operations

15.5.1. getVIDA_MAXIMA

Visibility	public
Return Type	int

15.5.2. getVidaActual

Visibility	public
Return Type	int

15.5.3. Personaje

Visibility	public
-------------------	--------

15.5.4. setVidaActual

Visibility	public
Return Type	void

15.6. Relationships

Relationship	From	To
←unnamed	 Personaje	 Enemigo
←unnamed	 Personaje	 Jugador

16. Tienda

Es la clase padre de Hospital y Cuartel.


Esta clase contiene los atributos del precio de cada jeringa, el precio de cada cargador, el arma secundaria en venta y el arma primaria en venta.

También instancia las armas aleatoriamente. A su vez permite vender sus recursos al jugador, al cual se le asigna tales recursos a su inventario y se le resta fichas dependiendo de su precio.

16.1. Properties















Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

16.2. Attributes Summary

Name	Description
 precioCargador	

Name	Description
 precioJeringa	

16.3. Operations Summary

Name	Description
 calcularIntAleatorioEntre	
 generarBateBeisbol	
 generarCuchillo	
 generarRevolver	
 generarSubfusil	
 getArmaPrimariaEnVenta	
 getArmaSecundariaEnVenta	
 getPrecioCargador	
 getPrecioJeringa	
 Tienda	
 venderArmaPrimaria	
 venderArmaSecundaria	
 venderCargador	
 venderJeringa	

16.4. Attributes

16.4.1. precioCargador

Visibility	protected
Type	int

16.4.2. precioJeringa

Visibility	protected
Type	int

16.5. Operations

16.5.1. calcularIntAleatorioEntre

Visibility	protected
Return Type	int

16.5.2. generarBateBeisbol

Visibility	protected
------------	-----------

Return Type	ArmaSecundaria
-------------	--------------------------------

16.5.3. generarCuchillo

Visibility	protected
------------	-----------

Return Type	ArmaSecundaria
-------------	--------------------------------

16.5.4. generarRevolver

Visibility	protected
------------	-----------

Return Type	ArmaPrimaria
-------------	------------------------------

16.5.5. generarSubfusil

Visibility	protected
------------	-----------

Return Type	ArmaPrimaria
-------------	------------------------------

16.5.6. getArmaPrimariaEnVenta

Visibility	public
------------	--------

Return Type	ArmaPrimaria
-------------	------------------------------

16.5.7. getArmaSecundariaEnVenta

Visibility	public
------------	--------

Return Type	ArmaSecundaria
-------------	--------------------------------

16.5.8. getPrecioCargador

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

16.5.9. getPrecioJeringa

Visibility	public
------------	--------

Return Type	int
-------------	-----

16.5.10. Tienda

Visibility	public
------------	--------

16.5.11. venderArmaPrimaria

Visibility	public
------------	--------


Return Type	void
-------------	------

16.5.12. venderArmaSecundaria

Visibility	public
------------	--------

Return Type	void
-------------	------

16.5.13. venderCargador

Visibility	public
Return Type	void
 16.5.14. venderJeringa	
Visibility	public
Return Type	void

16.6. Relationships

Relationship	From	To
— posee un	 Tienda	 ArmaPrimaria
— posee un	 Tienda	 ArmaSecundaria
← unnamed	 Tienda	 Cuartel
← unnamed	 Tienda	 Hospital
---> unnamed	 Tienda	 Jugador
— unnamed	 Juego	 Tienda

17. TipoArmaPrimaria

Contiene los tipos de arma primaria, los cuales son: pistola de 9mm, revolver, subfusil, rifle y francotirador.






17.1. Stereotypes

<<enumeration>>

17.2. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

17.3. Enumeration Literals Summary

Name	Description
 FRANCOTIRADOR	
 PISTOLA9MM	
 REVOLVER	
 RIFLE	
 SUBFUSIL	

17.4. Enumeration Literals

17.4.1. FRANCOTIRADOR

Specification

Slots

17.4.2. PISTOLA9MM

Specification

Slots

17.4.3. REVOLVER

Specification

Slots

17.4.4. RIFLE

Specification

Slots

17.4.5. SUBFUSIL

Specification

Slots

17.5. Relationships

Relationship	From	To
 unnamed	 TipoArmaPrimaria	 ArmaPrimaria

18. TipoArmaSecundaria

Contiene los tipos de arma secundaria, los cuales son: puños, cuchillo, bate de beisbol y hacha.

18.1. Stereotypes



<<enumeration>>

18.2. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

18.3. Enumeration Literals Summary

Name	Description
 BATE_BEISBOL	
 CUCHILLO	

Name	Description
 HACHA	
 PUÑOS	

18.4. Enumeration Literals

18.4.1. BATE_BEISBOL

Specification
Slots

18.4.2. CUCHILLO

Specification
Slots

18.4.3. HACHA

Specification
Slots

18.4.4. PUÑOS

Specification
Slots

18.5. Relationships

Relationship	From	To
 unnamed	 TipoArmaSecundaria	 ArmaSecundaria


19. data

Paquete que contiene a la clase GestorDatos, los cuales se gestionan en formato csv.

19.1. Properties

Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Visibility	public

19.2. Children Summary

Name	Description
 GestorDatos	La clase GestorDatos contiene los datos del juego, los cuales son el nombre del usuario que lo juega y su puntaje, que se calcula en base a las fichas que le sobraron al jugador. Solo se guardan datos del jugador si este logra ganar el juego, es decir, logra superar todos los niveles. Los datos se guardan en formato .csv



20. GestorDatos

La clase GestorDatos contiene los datos del juego, los cuales son el nombre del usuario que lo juega y su puntaje, que se calcula en base a las fichas que le sobraron al jugador. Solo se guardan datos del jugador si este logra ganar el juego, es decir, logra superar todos los niveles. Los datos se guardan en formato .csv

20.1. Properties

Visibility	public
Abstract	false
Leaf	false
Root	false
Active	false

20.2. Operations Summary

Name	Description
 GuardarPuntaje	
 VerPuntajes	

20.3. Operations




20.3.1. GuardarPuntaje

Visibility	public
------------	--------

20.3.2. VerPuntajes

Visibility	public
------------	--------

20.4. Relationships

Relationship	From	To
 unnamed	 Juego	 GestorDatos