AgregarBitmons

-random:Random
-bitmons: List<Bitmon>

+GetBitmons(): List<Bitmon>
+AddListaBitmon(List<string> listaBitmon, Button[,] matrizBotones, int COLUMNAS, int FILAS. boo
+AddBitmon(Button[,] matrizBotones, int COLUMNAS, int FILAS. bool[,] hayBitmon): List<Bitmon>

AgregarBitmons

-random: Random
- bitmons: List<Bitmons>

+AddListaBitmon(List<string>, Button[,], int,int, bool[,]): List<Bitmon>
+GetBitmons(): List<Bitmon>
+AddBitmon(Button[,],int ,int ,int, bool[,])

Game

- FILAS :int
-COLUMNAS: int
-listaBItmons: List<string>
-listaBotones: List<Button>
-matrizBotones: Button[,]
-mapa: TableLayoutPanel
-dimensiones: int
-tiempoDeSimulacion: int
-CELDAS: int
-bithalla: List<Bitmon>
-terreno: bool[,]
-haybitmon: bool[,]
-terreno1: Terreno
-addbitmon : AgregarBitmons
-wetar1: int
-dorvalo1: int
-doti1: int
-ent: int
-gofue1: int
-taplan: int
-tiempoVidaBitmons: int
-CantBitmons: int
-tiempoVidaWetar: int
-tiempoVidaDoti: int
-tiempoVidaDorvalo: int
-tiempoVidaGofue: int
-tiempoVidaTaplan: int
-tiempoVidaEnt: int
-time: int
-anio: int

+ ModificarMapa(): void
+ Game(List<string>,int,int)
- button4_Click(oobject,EventArgs): void
- configurarTableLayout(): void
- button3_Click(object,EventArgs): void

ConfiguracionInicial

+cantidadDeBitmons: int
+tiempoDeSimulacion: int
+dimensiones: int

-button1_Click(object,EventArgs): void

Bitmon

```
#random: Random
#tiempoDeVida: int
#puntosDeVida: int
#puntosDeAtaque: int
#posicionX: int
#posicionY: int
#direccionMov: int
#especie: string
#afin: bool
```

```
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): abstract bool
+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): abstract void
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): abstract bool
+Daño(Bitmon bitmon): abstract int
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): abstract void
+PosicionX(): int
+PosicionY(): int
+Especie(): string
+Muere(): bool
+Reproducirse(): void
+ReducirTiempoDeVida(int a): void
+ReducirPuntosDeVida(int ataque): void
+TiempoDeVida: int
+ObtenerAtaque: int
```

(left partial class)

```
[,] hayBitmon): List<Bitmon>
```

1

Dorvalo

```
+especie:string
```

```
+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): override void
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): override void
+Daño(Bitmon bitmon): int
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): override bool
```

Doti

```
+especie:string
```

```
+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): override void
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): override void
+Daño(Bitmon bitmon): int
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): override bool
```

(right partial class)

```
+especi
```

```
+Cambi
+Despla
+Daño(I
+Afinida
+Afinida
```

Gofue

```
+especie:string
```

```
+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): override void
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): override void
+Daño(Bitmon bitmon): int
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): override bool
```

Taplan

```
+especie:string
```

```
+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): over
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): ove
+Daño(Bitmon bitmon): int
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): override boo
```

Terreno

+ field: type

+ConfiguracionTerreno(Button[,] matrizBotone, bool[,] terreno, int CELDAS, int COLUMNAS, int FILAS): void

Ent

e:string

oTerreno(Button[,] matrizBotones): override void
azamiento(Button[,] matrizBotones): override void
Bitmon bitmon): int
adTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
adBitmons(Bitmon bitmon): override bool

ride void
rride void

|
|

Wetar

+ field: type

+CambioTerreno(Button[,] matrizBotones): override void
+Desplazamiento(Button[,] matrizBotones): override void
+Daño(Bitmon bitmon): int
+AfinidadTerreno(Button[,] matrizBotones): bool
+AfinidadBitmons(Bitmon bitmon): override bool
+AfinidadTerrenosSiguiente(Button[,] matrizBotones): bool

- button3_Click(object,EventArgs): void
- button1_Click(object, EventArgs): void
- button2:Click(object,EventArgs: void