

Class Soldado

java.lang.Object
Soldado

```
public class Soldado
extends Object
```

Author:
Ricardodr

Constructor Summary

Constructors

Constructor	Description
<code>Soldado()</code>	

Method Summary

All Methods Instance Methods Concrete Methods

Modifier and Type	Method	Description
void	<code>disparar(Soldado sol)</code>	Metodo que recibe como parametro un objeto de clase Soldado y que hace al soldado que llama al metodo (independientemente de que este vivo y de las balas que tenga) disminuir su atributo numeroBalas en una unidad y al soldado introducido como parametro fijar su atributo estaMuerto en el estado de true.
int	<code>getNumeroBalas()</code>	
boolean	<code>isEstaMuerto()</code>	
boolean	<code>puedeDisparar()</code>	Metodo que no recibe ningun parametro y que devuelve si el soldado que llama al metodo esta o no en condiciones de disparar en base a su atributo numeroBalas, independientemente de que este muerto
void	<code>setEstaMuerto (boolean estaMuerto)</code>	
void	<code>setNumeroBalas(int numeroBalas)</code>	

Methods inherited from class java.lang.Object

`equals` , `getClass` , `hashCode` , `notify` , `notifyAll` , `toString` , `wait` , `wait` , `wait`

Constructor Details**Soldado**

```
public Soldado()
```

Method Details**isEstaMuerto**

```
public boolean isEstaMuerto()
```

getNumeroBalas

```
public int getNumeroBalas()
```

setEstaMuerto

```
public void setEstaMuerto(boolean estaMuerto)
```

setNumeroBalas

```
public void setNumeroBalas(int numeroBalas)
```

puedeDisparar

```
public boolean puedeDisparar()
```

Método que no recibe ningún parámetro y que devuelve si el soldado que llama al método está o no en condiciones de disparar en base a su atributo `numeroBalas`, independientemente de que este muerto

Returns:

true si el soldado que llama al método si puede disparar, lo cual pasa porque tenga balas, false en cualquier otro caso.

disparar

```
public void disparar(Soldado sol)
```

Metodo que recibe como parametro un objeto de clase Soldado y que hace al soldado que llama al metodo (independientemente de que este vivo y de las balas que tenga) disminuir su atributo numeroBalas en una unidad y al soldado introducido como parametro fijar su atributo estaMuerto en el estado de true.

Parameters:

Soldado - sol