Personaje

- nombre: string - descripcion: string - ubicacion: string

- + getNombre(): string const
- + getDescripcion(): string const
- + getUbicacion(): Mundo*
- + imprime(): void

Amistoso

- dispuestoHablar: bool

- historia: string

+PersonajeAmistoso()

+ estaDispuestoHablar(): bool const

+ getHistoria(): string const

+ override juega(): int

+ override recibeInteraccion(int): void

+ override imprimeBarraVida(): void

+ override estaVivo(): bool

- + virtual juega(): int
- + virtual recibeInteraccion(int): void

Jugador

- saludTotal: int

- saludActual: int

+ Jugador() + usar(Item*): void + override estaVivo(): bool + override juega(): int + recibeInteraccion(int): void

- + virtual imprimeBarraVida(): void
- + virtual estaVivo(): bool

Guerrero

- puntosSaludTotales: int - puntosSaludActuales: int
- + PersonajeGuerrero()
- + getPuntosSaludTotales(): int const
 - + getMaximoAtaque(): int const
 - + getPuntosSaludActuales(): int
 - + calcularPorcentajeSalud(): int
- + operator-=(int danio): void;

- maximoAtaque: int

+ sanar(int): void

+ estaVivo(): bool

+ override imprimeBarraVida(): void

+ override juega(): int

+ override recibeInteraccion(int): void

Item

- nombre: string - descripcion: string - puntosSalud: int

+getNombre(): string const +getDescripcion(): string const + getPuntosSalud(): int + imprime(): void

Mundo

- nombre: string - mundoSiguiente: Mundo* - item: Item* - personaje: Personaje * - bool: valido

> + Mundo() + imprime(): void

+ getMundoSiguiente(): Mundo*

+ getItem(): Item*

+ getPersonaje(): Personaje*

+ agregarPersonaje(): void

+ agregarMundoSiguiente(): void + validar(): void

+ esValido(): bool