



Personaje

- # experiencia:int =0
- # level:int=0
- # hp:int=0
- # mana:int=0
- # x:int=0
- # y:int=0
- # map:String=""

- + Personaje():void + getExperiencia():int + setExperiencia(experiencia):void
- + getLevel():int
- + setLevel(level):void
- + getHp():int
- + setHp(hp):void + getMana():int
- + setMana(mana):void
- + getMap():String
- + setMap(map):void
- + getItems():List<Item>
- + setItems(items):void
- + estaVivo():boolean
- + recibirDano(puntosDeDano):void
- + agregarExperiencia(puntosDeExperiencia):void + getDefensaTotal():int + getMaxHP():int

- + getAtaqueTotal():int