



sd aplicarSorpresa : aplicarSorpresa() 1: setEstadoJuego(EstadoJuego.PUEDOGESTIONAR) [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.SALIRCARCEL] 2: setCartaLibertad(cartaActual) 3: incluirAlFinal(cartaActual) alt [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PAGARCOBRAR] 4: modificarSaldo(cartaActual.getValor()) opt [jugadorActual.getSaldo()<=0]
5: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA) [cartaActual:getTipo() ==TipoSorpresa.IRACASILLA] 6: valor=getValor() 7: casillaCarcel=esCasillaCarcel(valor) encarcelarJugador 8: encarcelarJugador() : void [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PORCASAHOTEL] 10: cantidad=getValor() 11: numeroTotal=cuantasCasasHotelesTengo() 12: modificarSaldo(cantidad*numeroTotal) opt [jugadorActual.getSaldo()<=0]
13: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA) [cartaActual.getTipo() == TipoSorpresa.PORJUGADOR] 14: jugador = siguiente() opt [jugador <> jugadorActual] 15: modificarSaldo(cartaActual.getValor()) : void 16: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA) 17: modificarSaldo(-cartaActual.getValor()) [jugadorActual.getSaldo()<=0] 18: setEstadoJuego(EstadoJuego.ALGUNJUGADORENBANCARROTA)





















