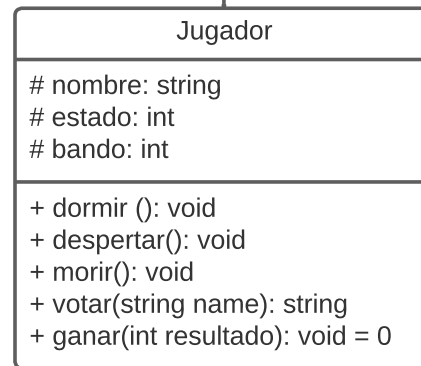
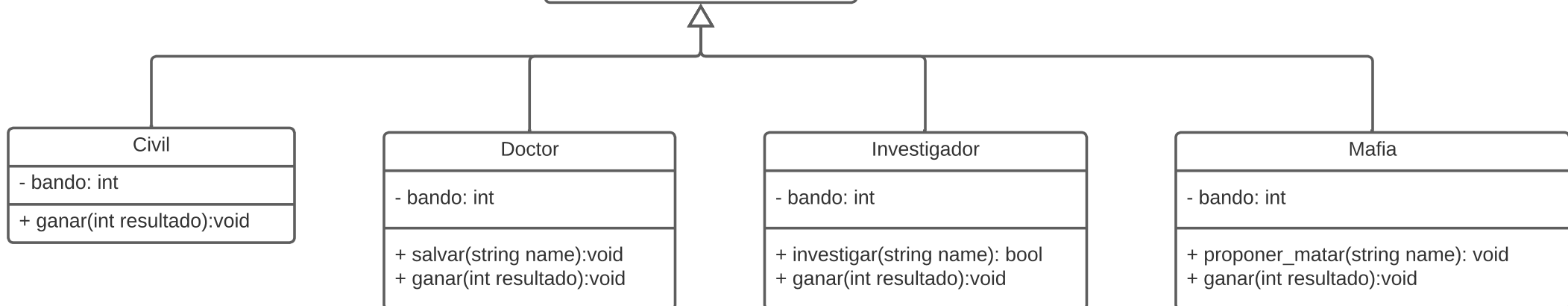


Las funciones para agregar distintos tipos de jugador son privadas ya que se tiene que calcular la cantidad de jugadores con un tipo de rol según la cantidad de jugadores total y asignarlos de manera aleatoria, se accedería a ellas desde agregar_jugadores

Estado indica si esta dormido, despierto, protegido por un doctor, o muerto.



La clase Jugador es abstracta y no van a existir objetos de este tipo.



Se sobrescribe el método ganar(int resultado) para las mafias ya que ganan de manera distinta.