



Objeto

- + nombre: string
- + tipo: string
- + desc: string

+ objeto()

+ objeto(nombre, desc, tipo)

Personaje

- + nombre: string
- + edad: int
- + genero: string
- + fechaNacimiento: DateTime
- + habilidades: string[]
- + objetos: Objeto[]

+ interactuar()

+ entrenar()

+ luchar()

Ciudadano

- + ocupación: string
- + afiliación: string

+ Ciudadano(nombre, edad, genero, fechaNacimiento, habilidades, objetos, ocupación, afiliación)

+ ciudadano()

+ trabajar()

+ informar(Personaje usuario)

+ interactuar()

+ luchar()

+ entrenar()

Templario

- + influencia: short
- + localización: string

+ Templario(nombre, edad, genero, fechaNacimiento, habilidades, objetos, influencia, localización)

+ conspirar()

+ usarArtefacto(artefacto)

+ Templario()

+ interactuar()

+ entrenar()

+ luchar()

Interface artefacto

- + usarArtefacto(Objeto)
- + destruirArtefacto(Objeto)

Asesino

+sigilo: short
+arma: objeto
+hermandad: string
+misiones: string

+asesino()
+asesino(nombre, edad, género, fechaNacimiento, habilidades, sigilo, arma, hermandad, misiones)
+asesinar(Personaje usuario)
+revelarse()
+UsarObjeto(objeto)
+parar()
+ocultar(multitud)
+ocultar(escondite)
+interactuar()
+entrenar()
+luchar()

Hermandad

+miembros Asesino[]
+base: string
+localización: string

+defenderBase()
+iniciarAsesino

Composición