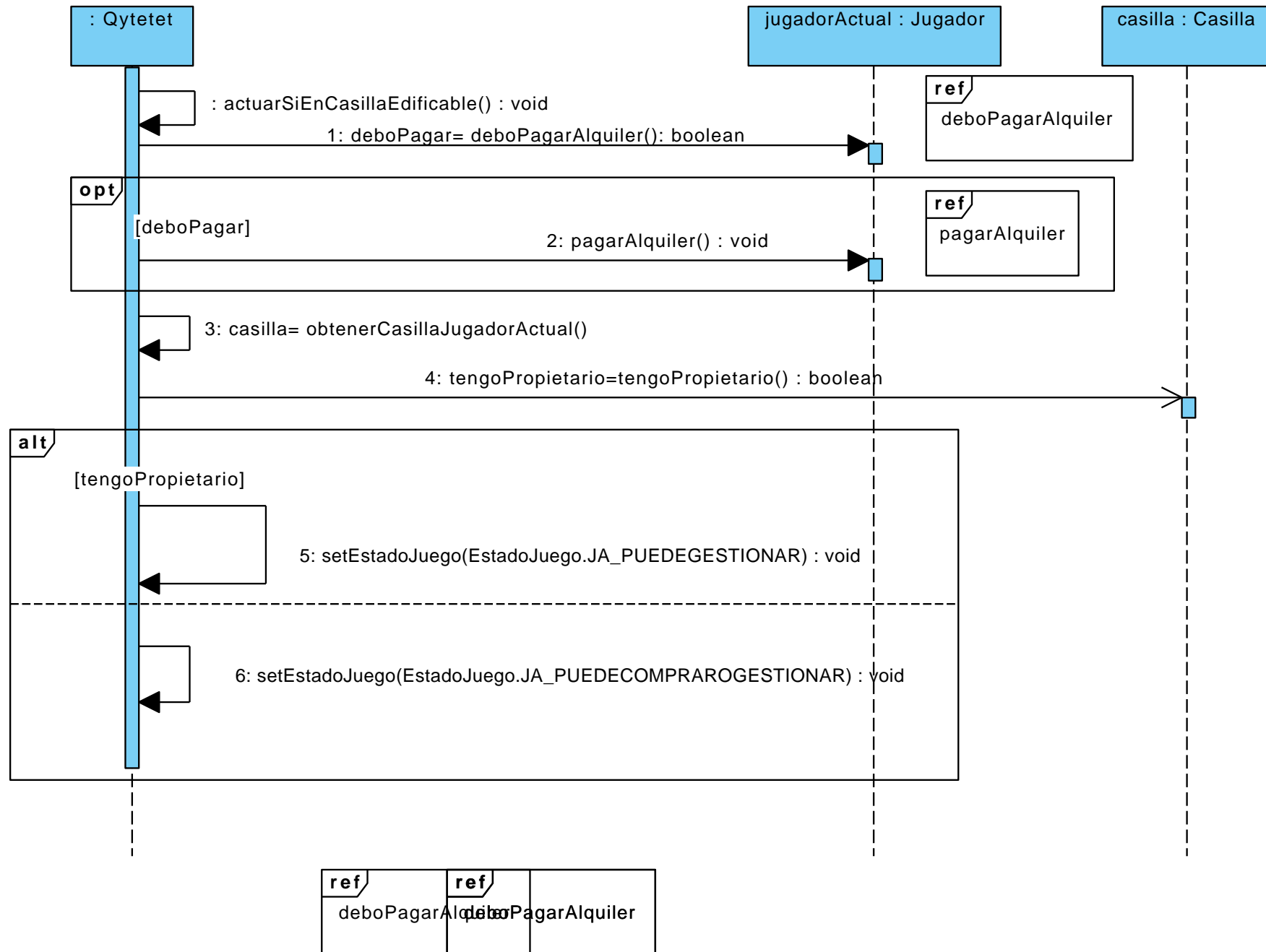
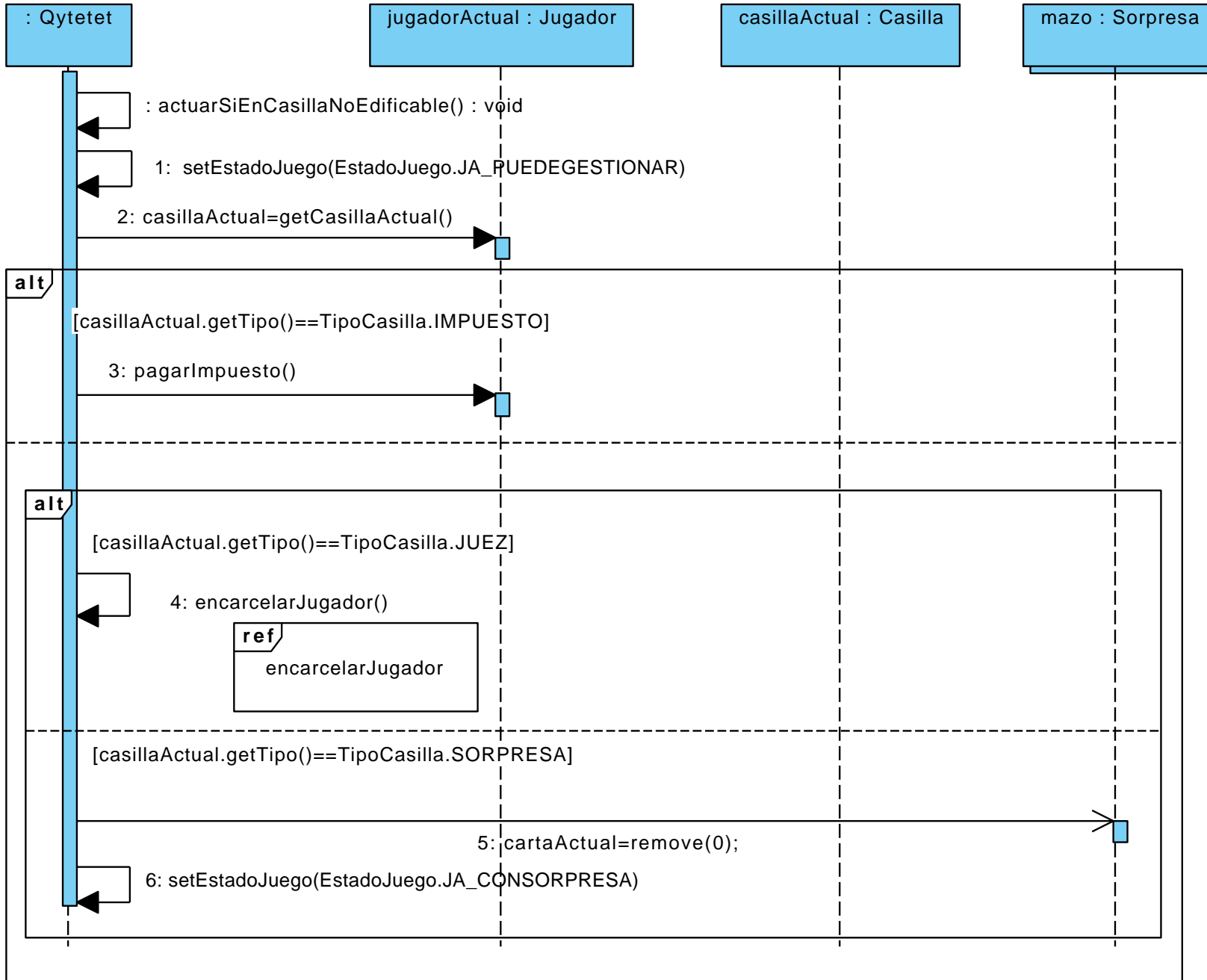
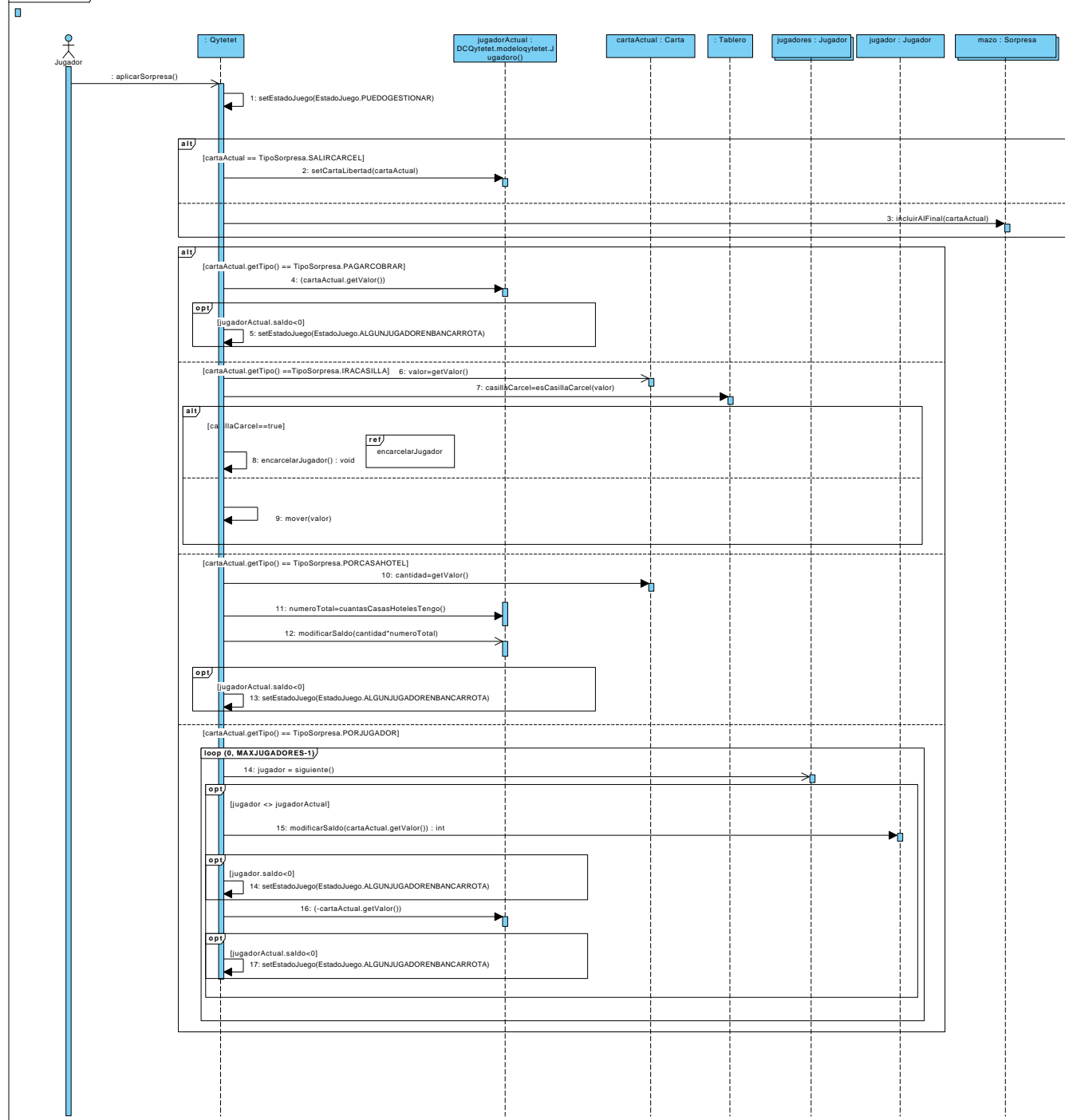


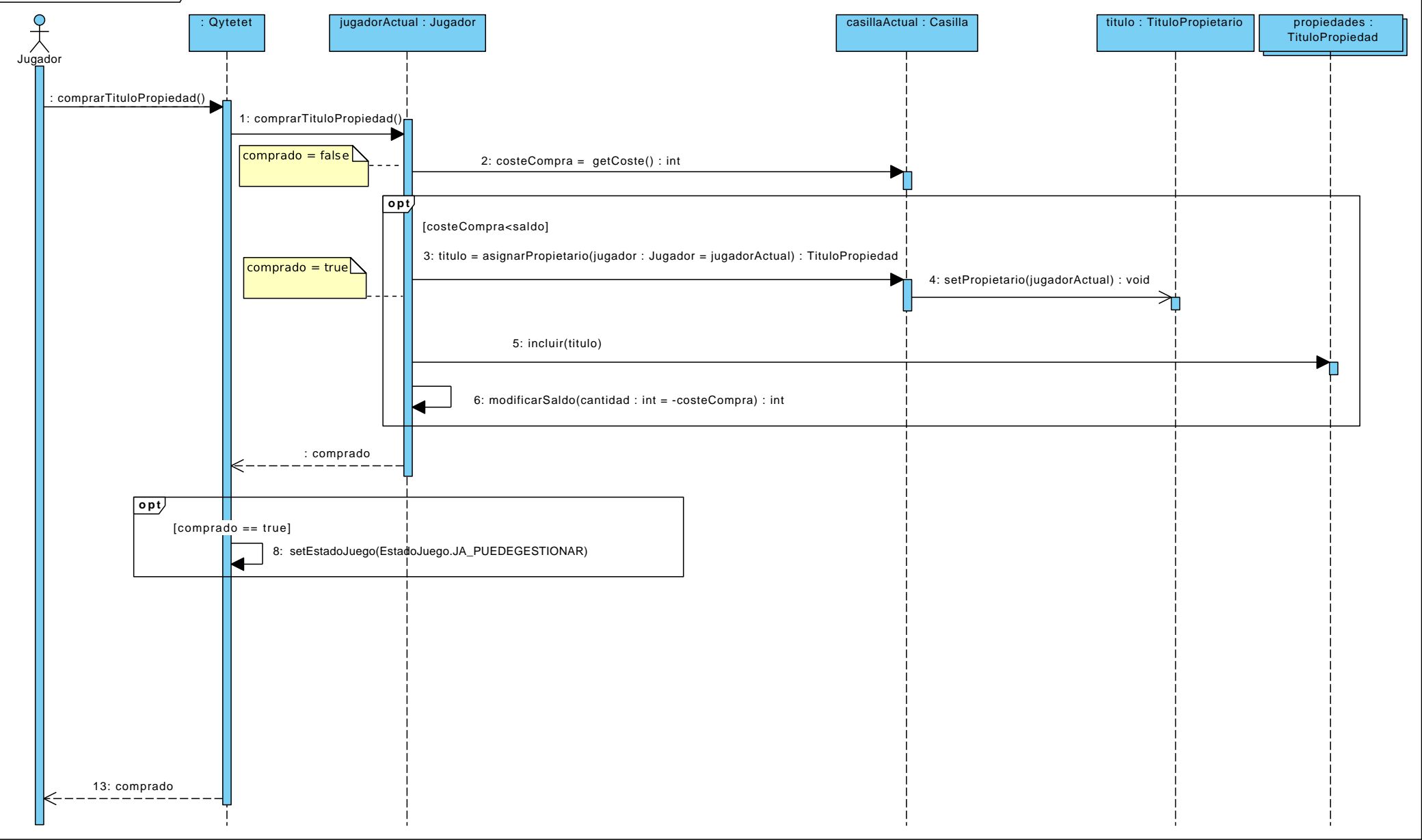
sd actuarSiEnCasillaEdificable

sd actuarSiEnCasillaNoEdificable

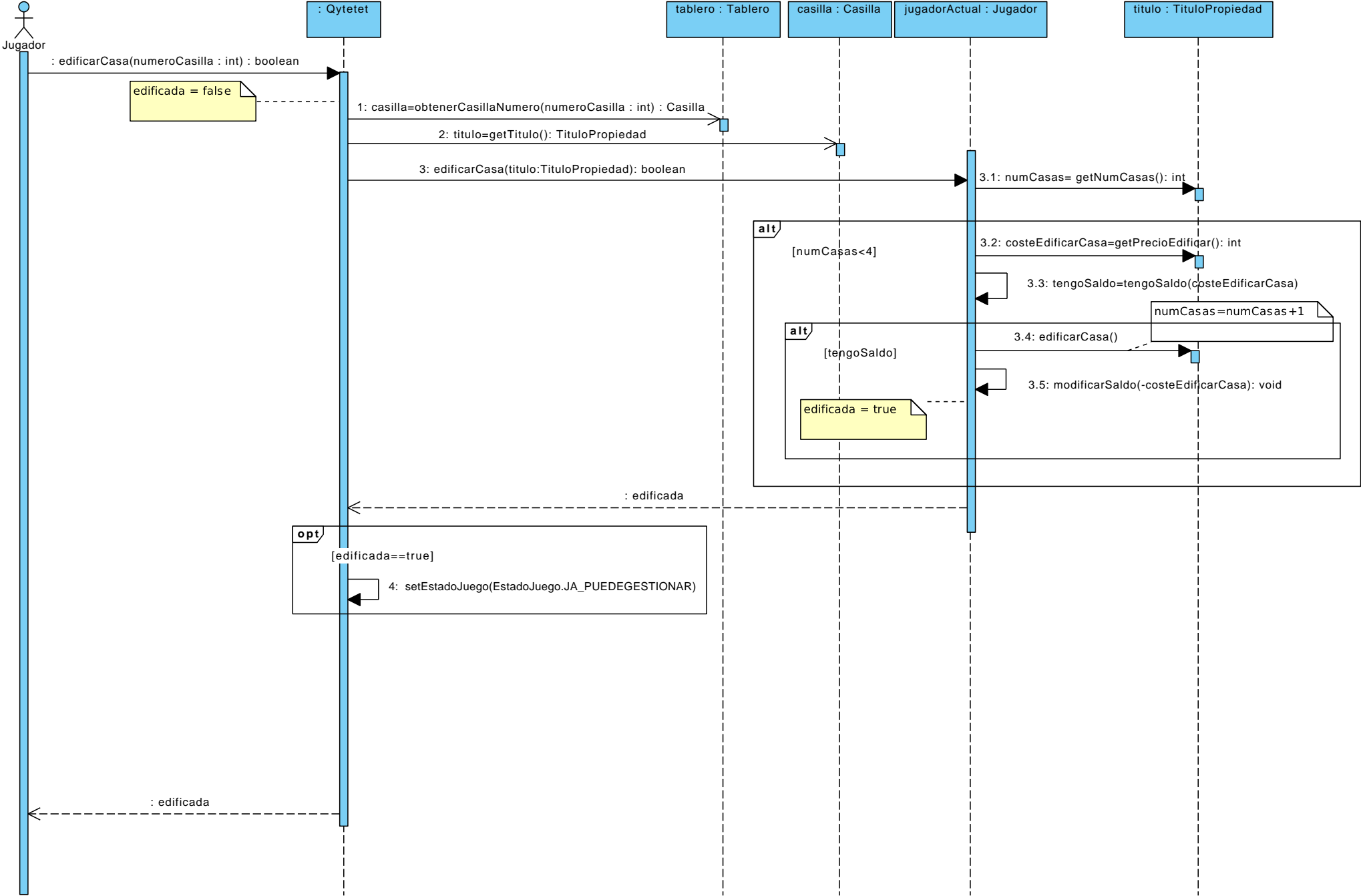
sd aplicarSorpresa

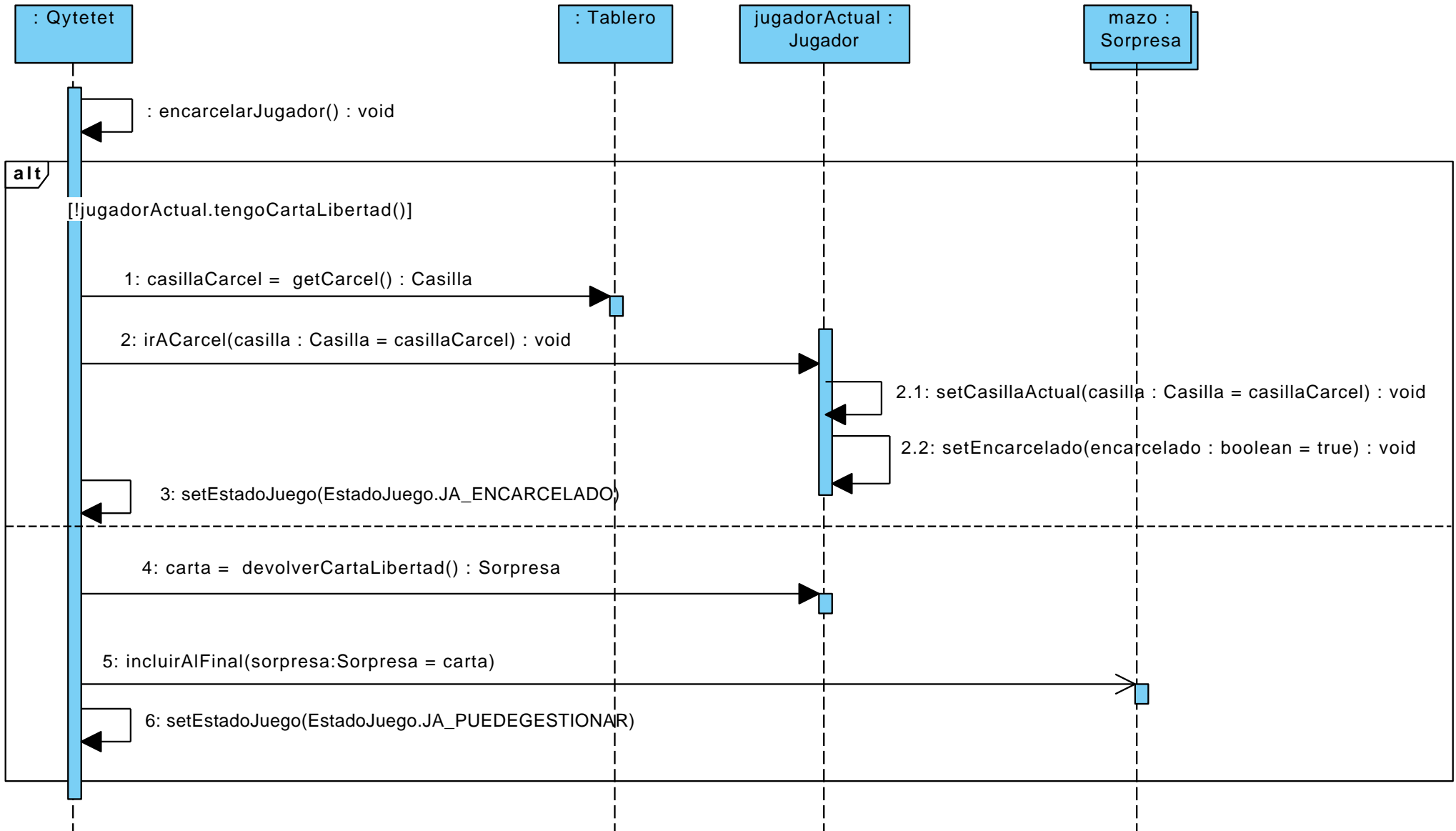


sd comprarTituloPropiedad

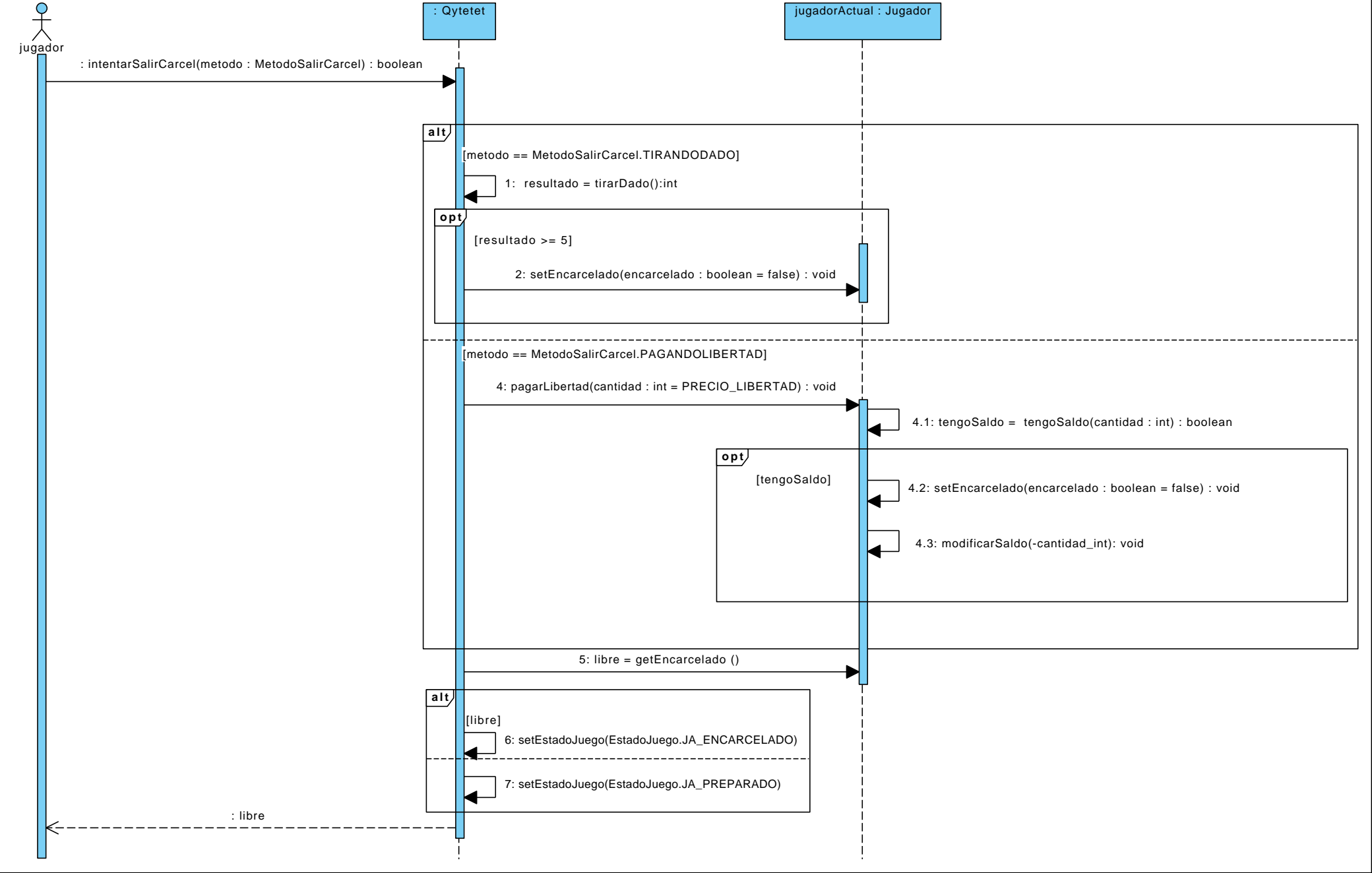


sd edificarCasa

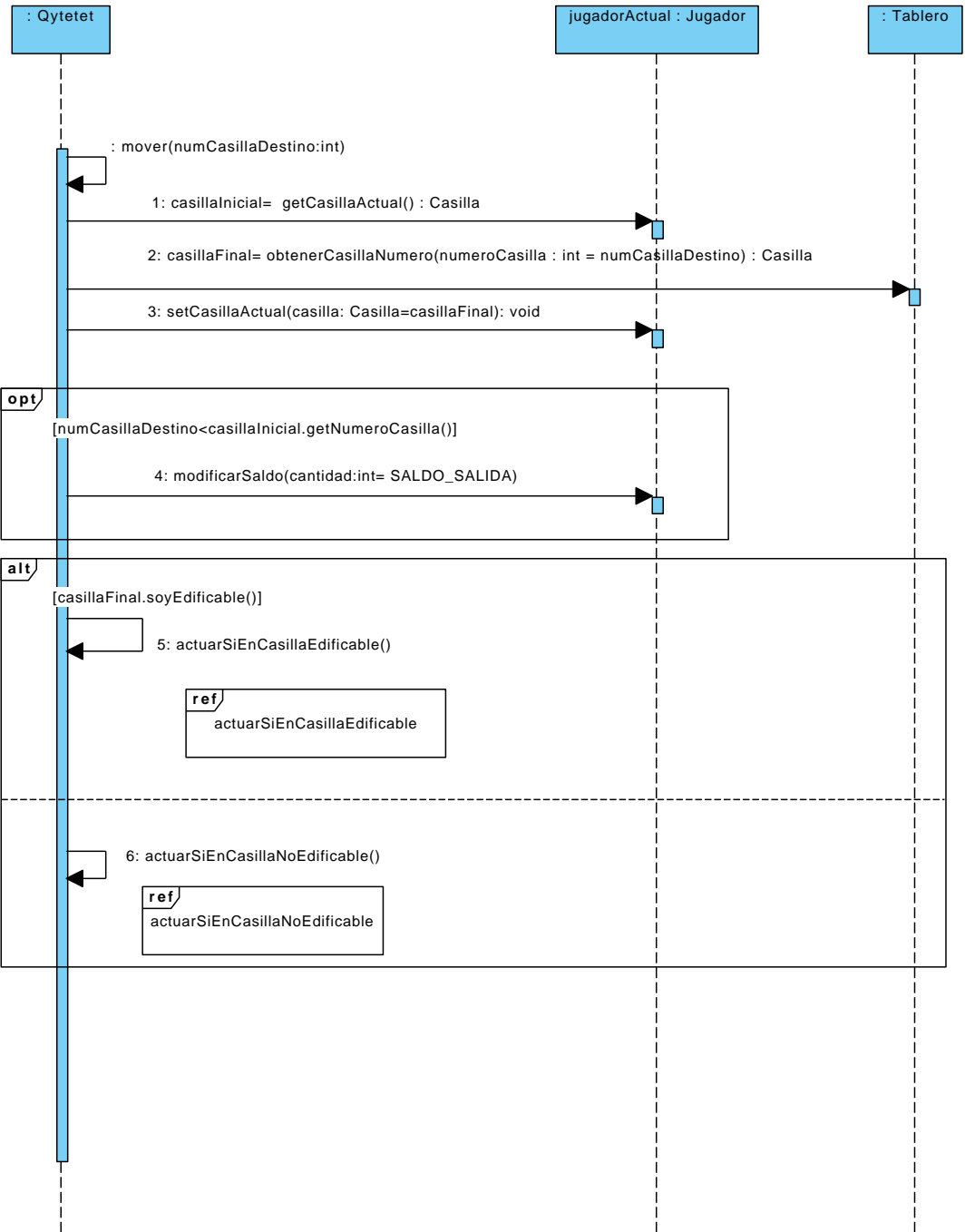


sd encarcelarJugador

sd intentarSalirCarcel



sd mover

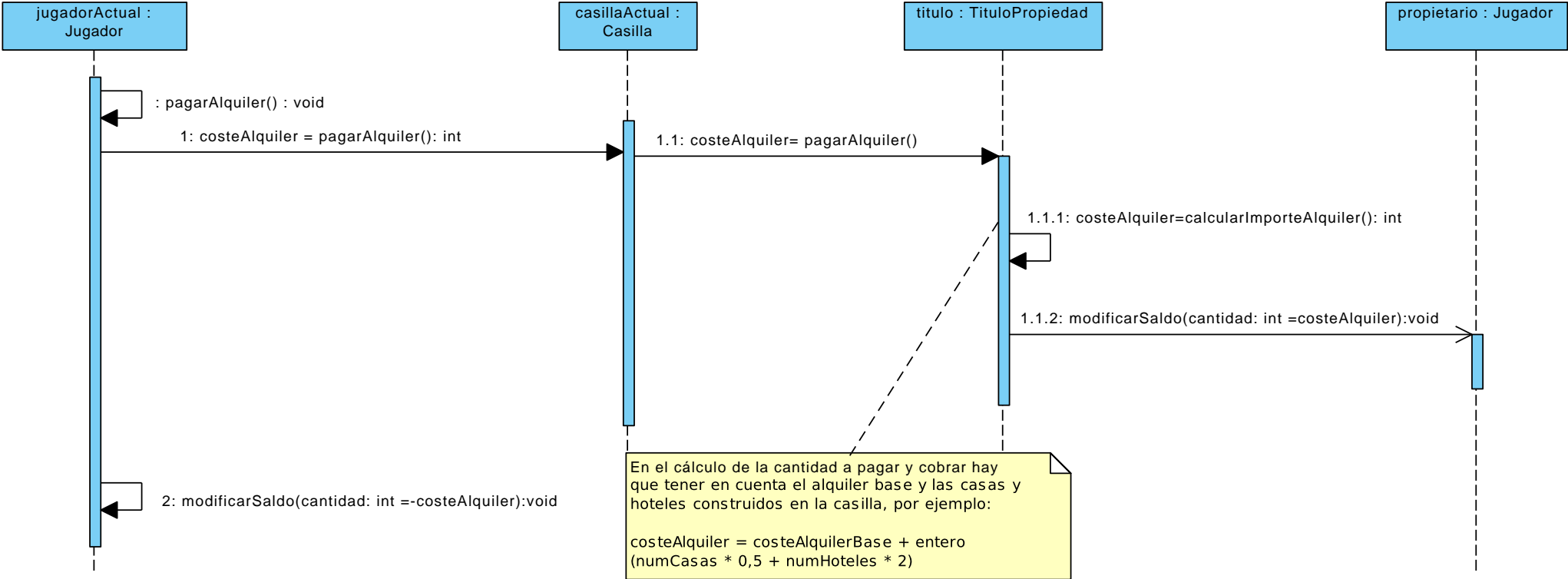


Si se pasa por la casilla de salida

Si al mover se cae en una casilla edificable

Si al mover se cae en una casilla no edificable

sd pagarAlquiler



sd deboPagarAlquiler

deboPagar=!esDeMiPropiedad & tienePropietario & !encarcelado & !estaHipotecada

Qytetet

: deboPagar=deboPagarAlquiler() : boolean

jugadorActual : Jugador

1: esDeMiPropiedad = esDeMiPropiedad(titulo): boolean

casillaActual : Casilla

titulo : TituloPropiedad

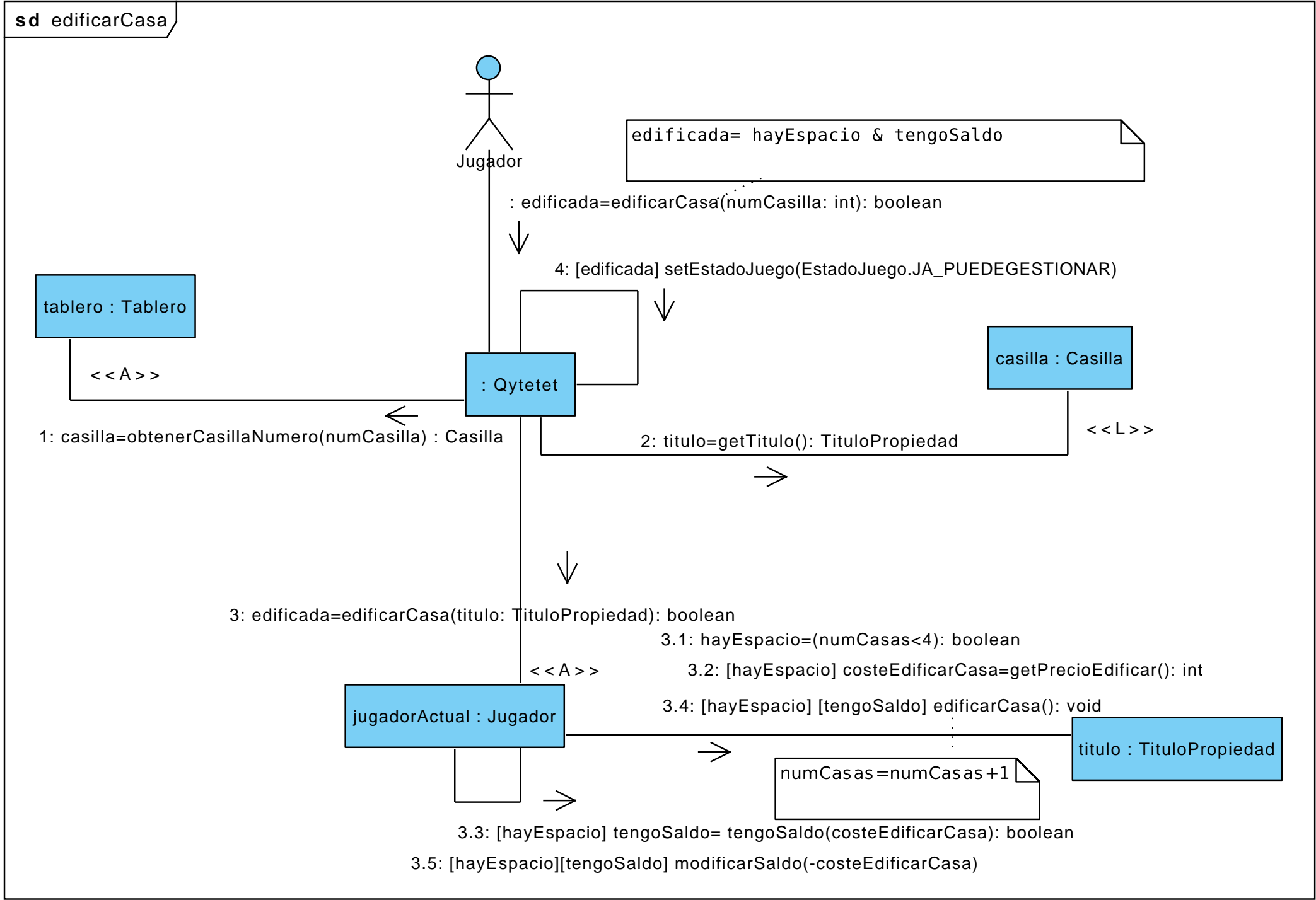
<< A >>

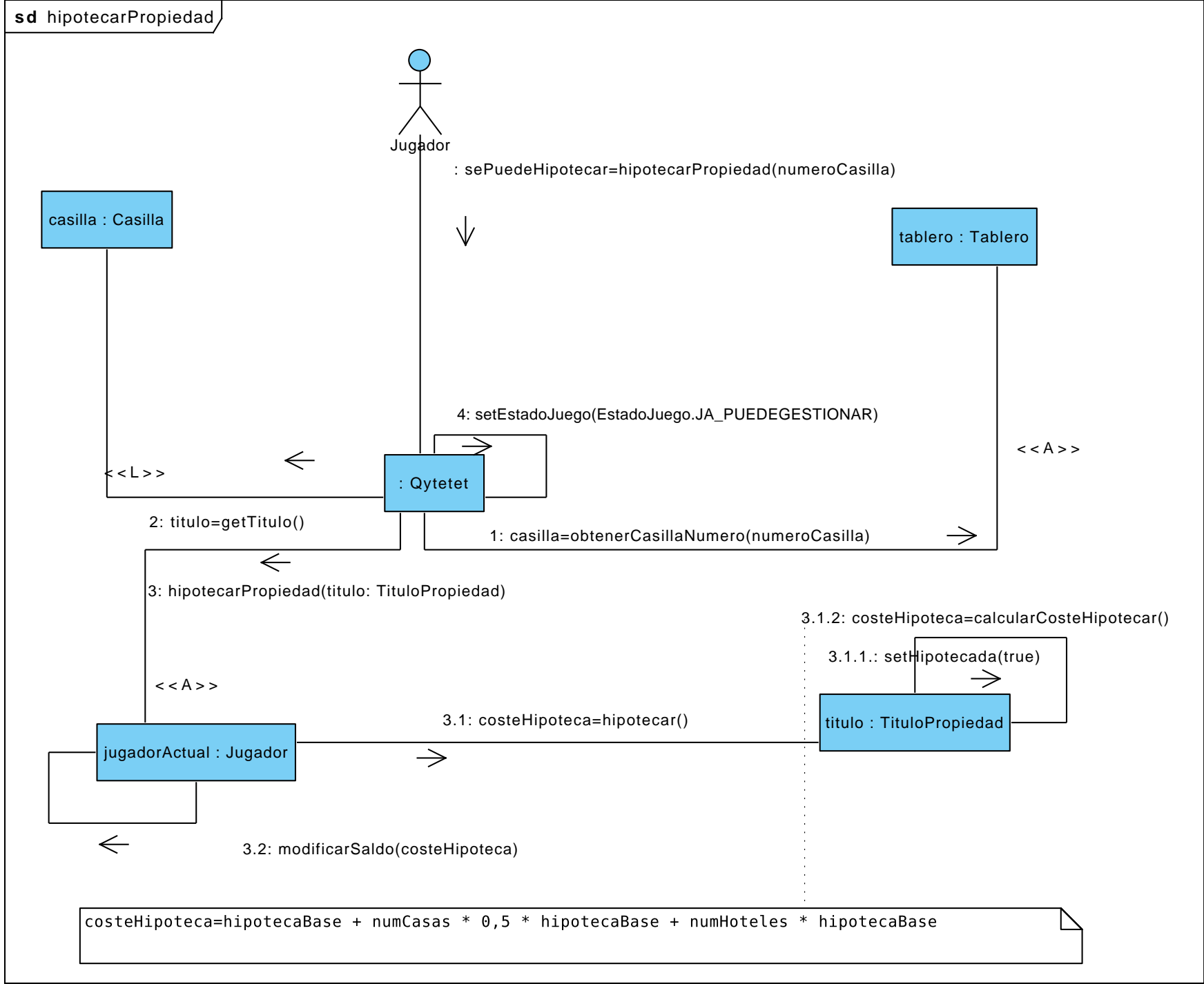
<< A >>

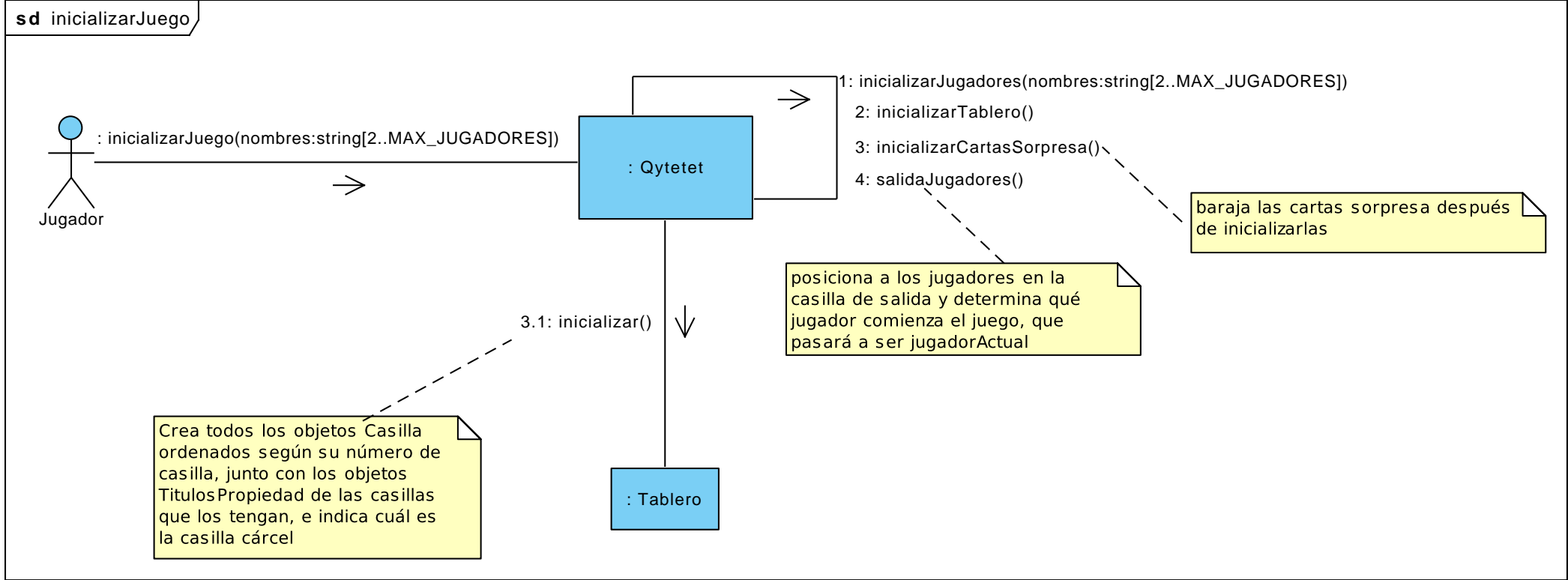
4: estaHipotecada = [!esDeMiPropiedad][tienePropietario] isHipotecada() : boolean

2: tienePropietario = [!esDeMiPropiedad] tengoPropietario() : boolean

3: encarcelado = [!esDeMiPropiedad][tengoPropietario] = propietarioEncarcelado(): boolean







sd venderPropiedad

