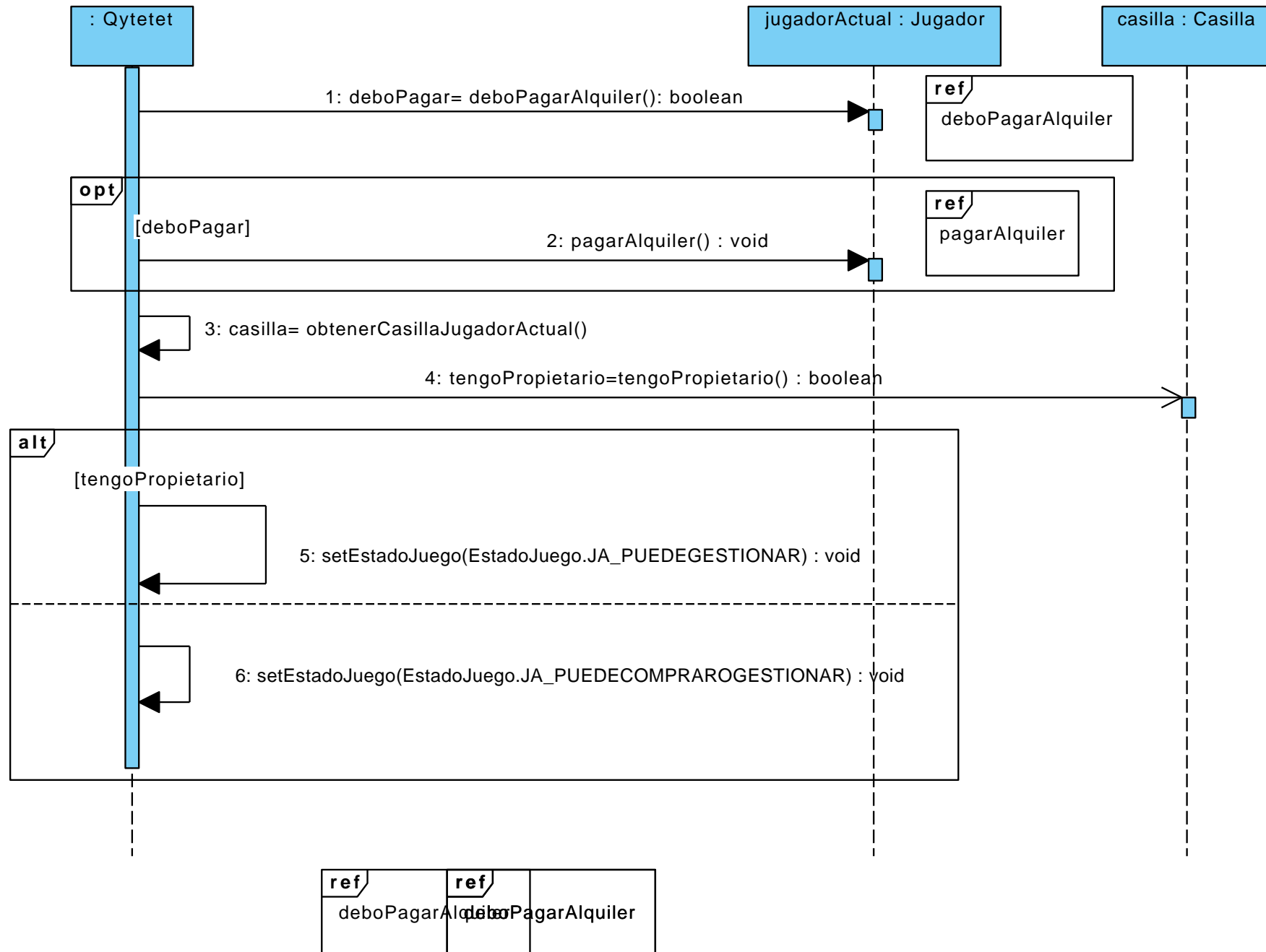
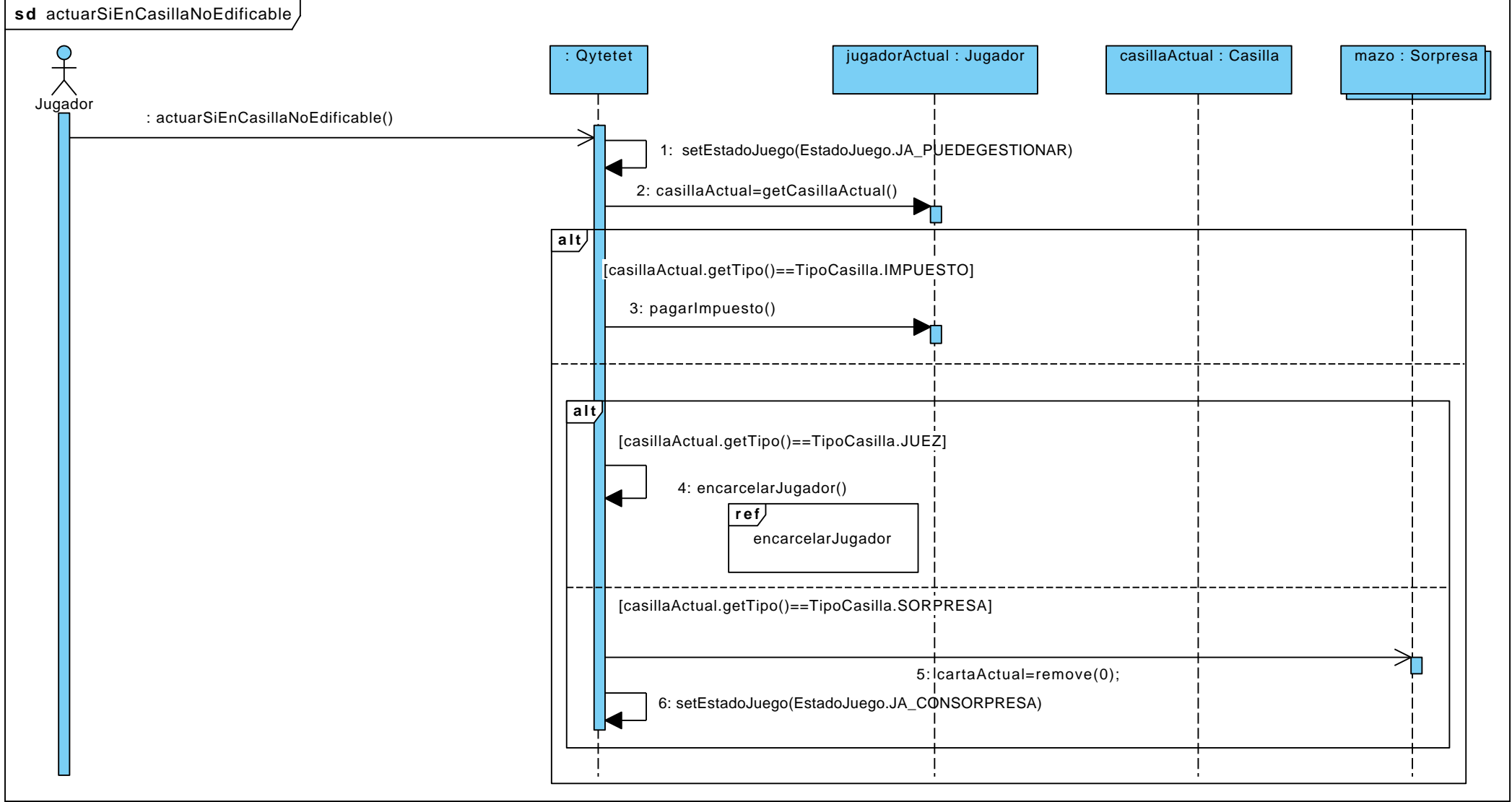
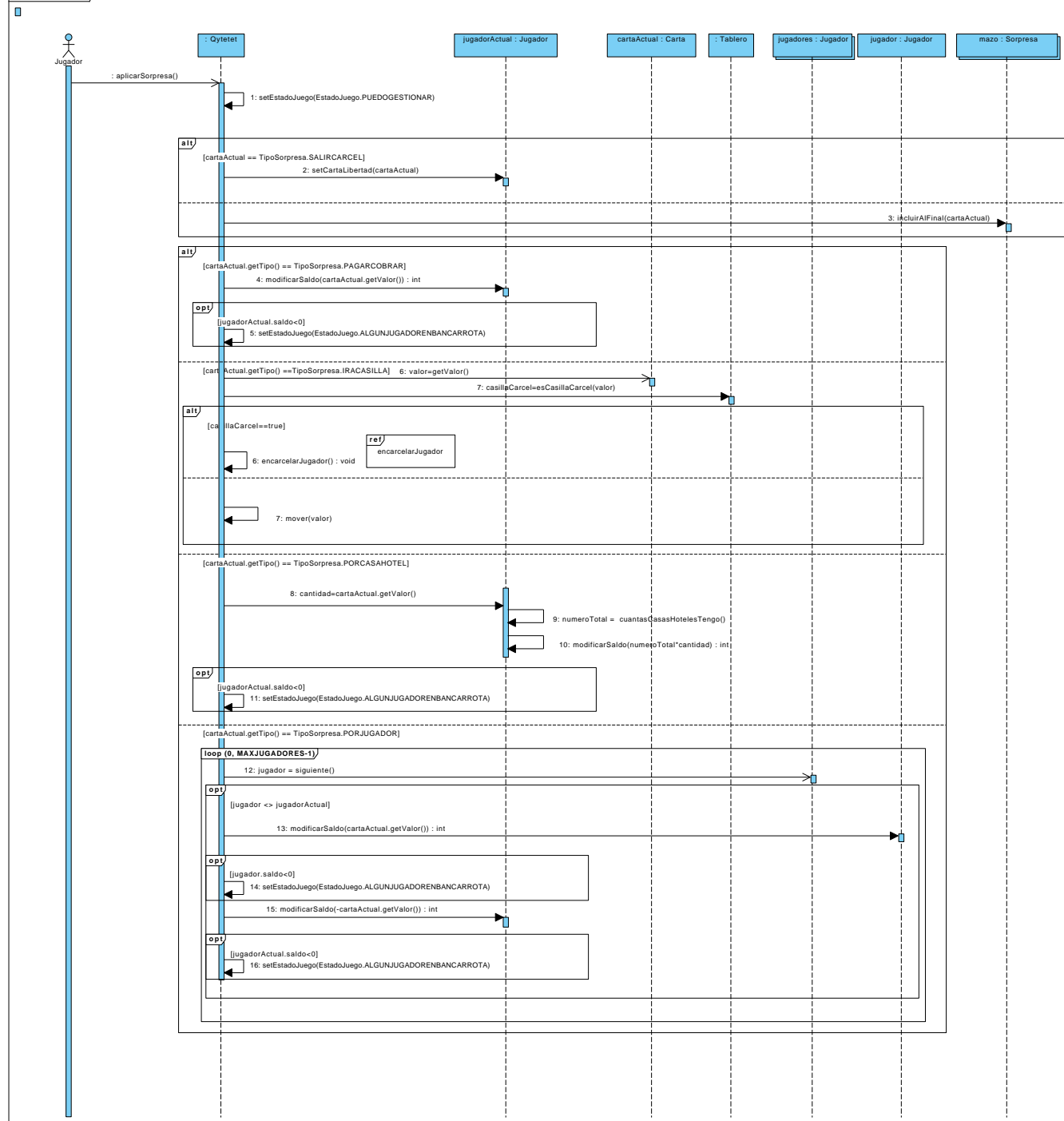


sd actuarSiEnCasillaEdificable

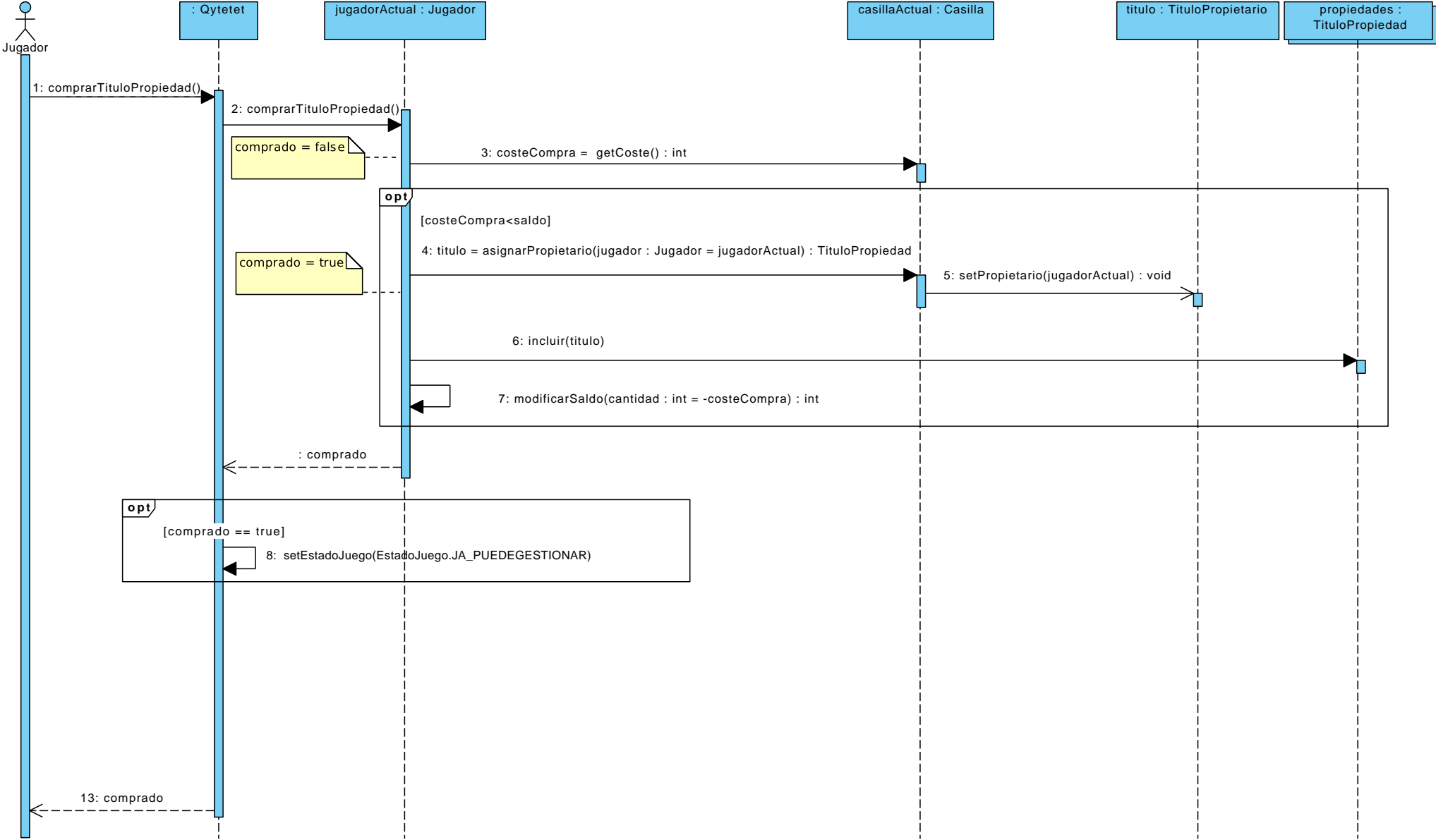
sd actuarSiEnCasillaNoEdificable



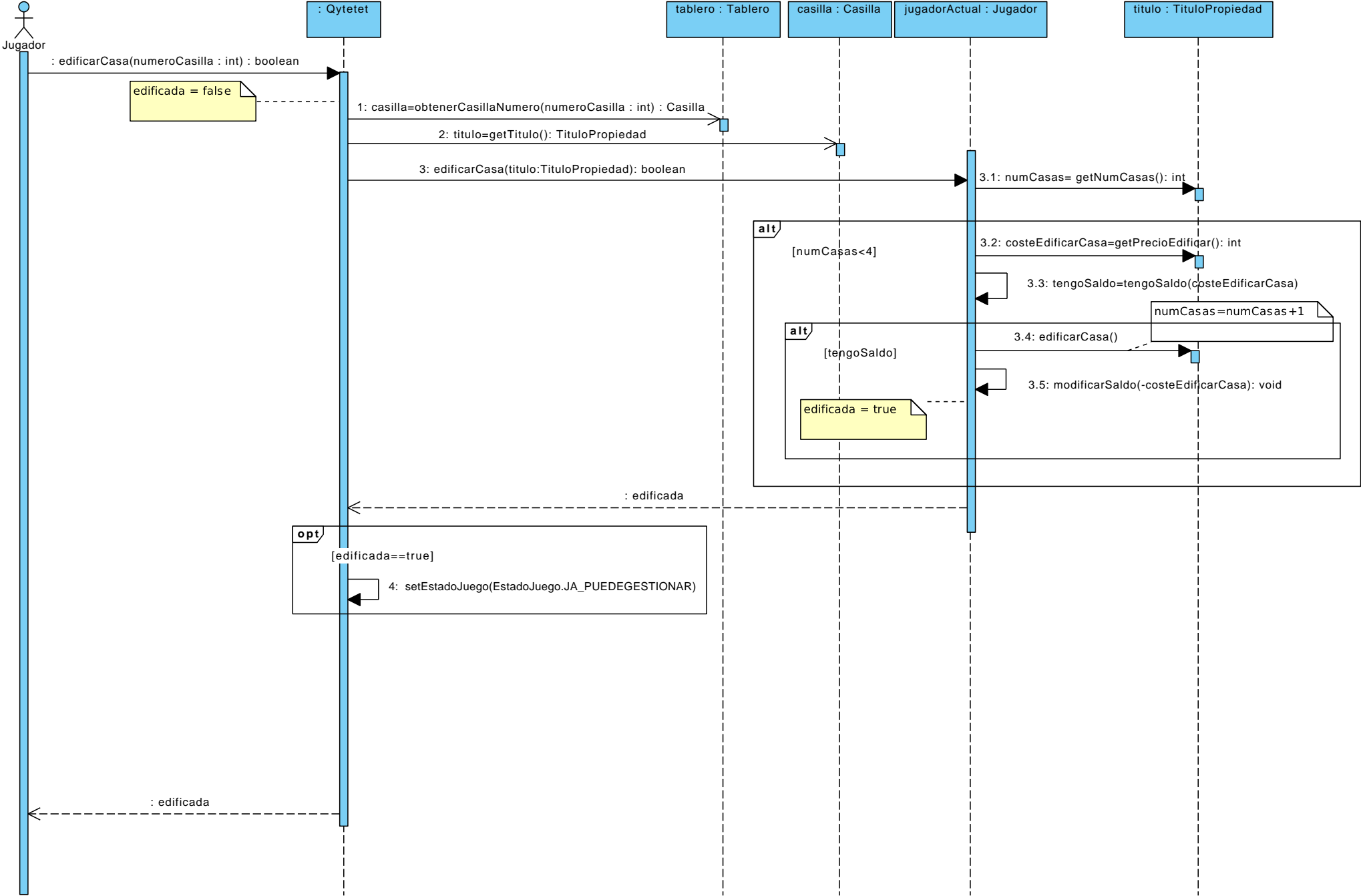
sd aplicarSorpresa

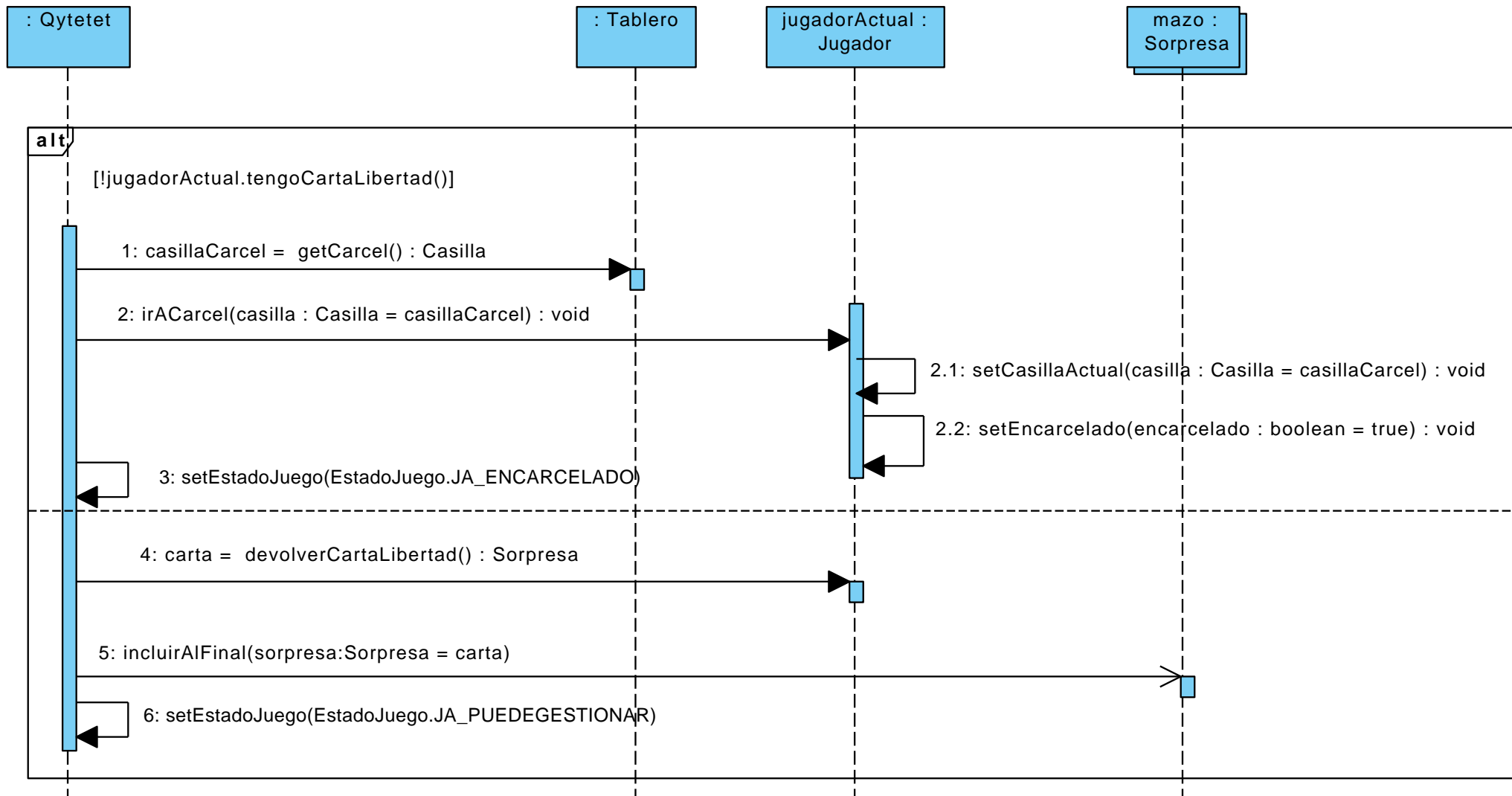


sd comprarTituloPropiedad

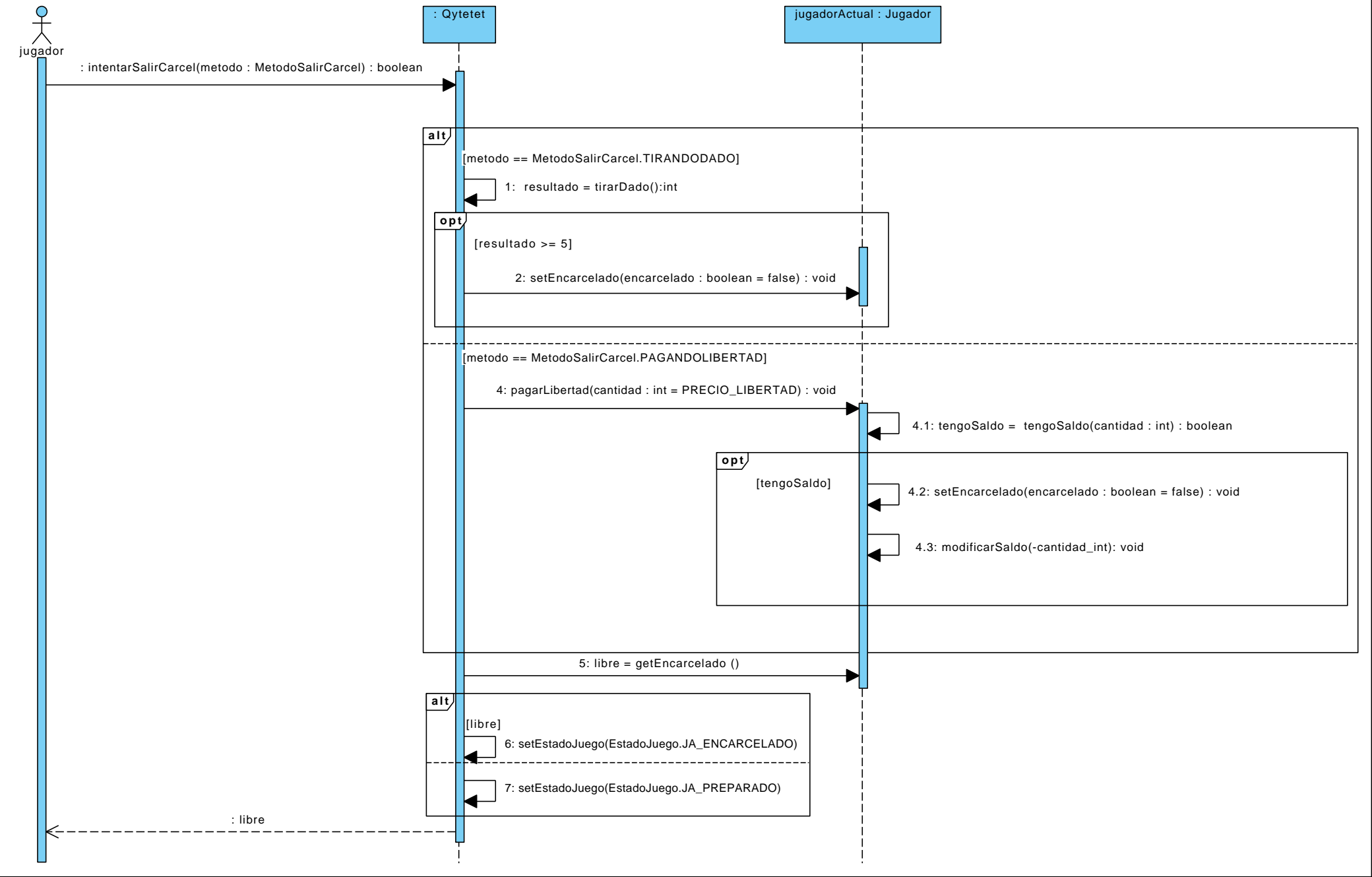


sd edificarCasa

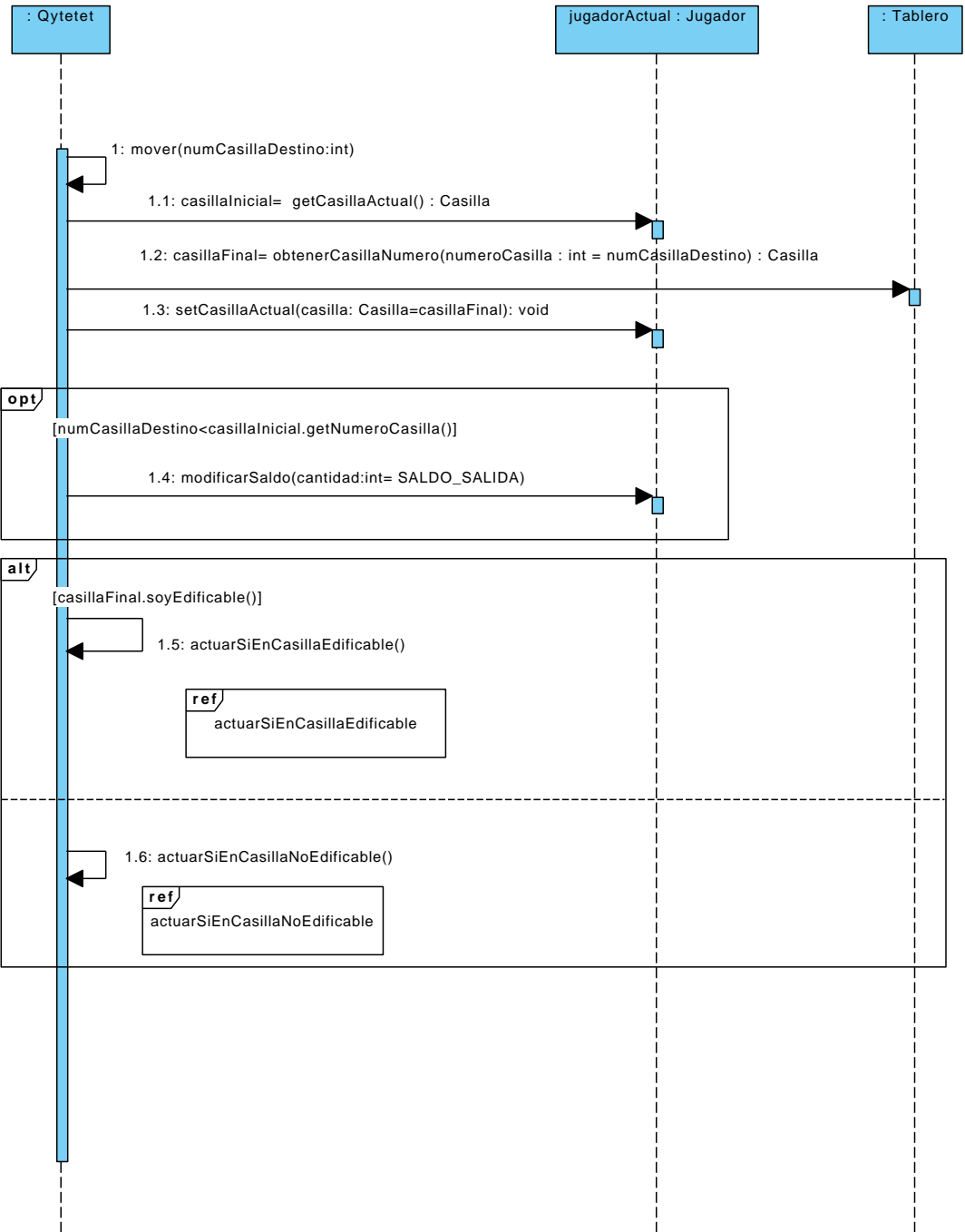


sd encarcelarJugador

sd intentarSalirCarcel



sd mover

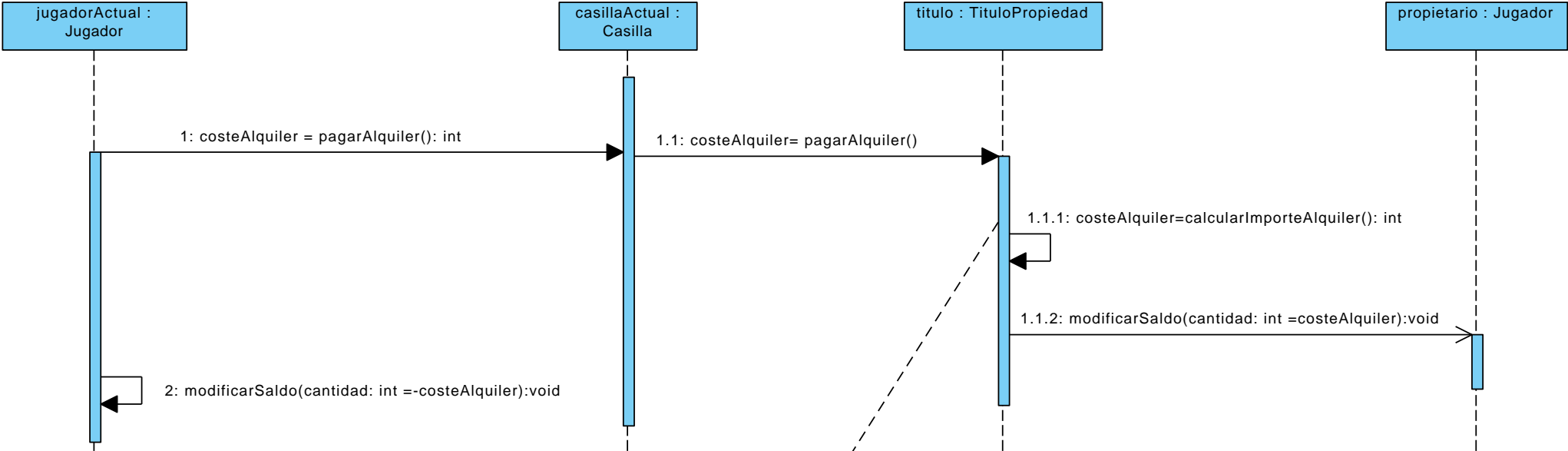


Si se pasa por la casilla de salida

Si al mover se cae en una casilla edificable

Si al mover se cae en una casilla no edificable

sd pagarAlquiler

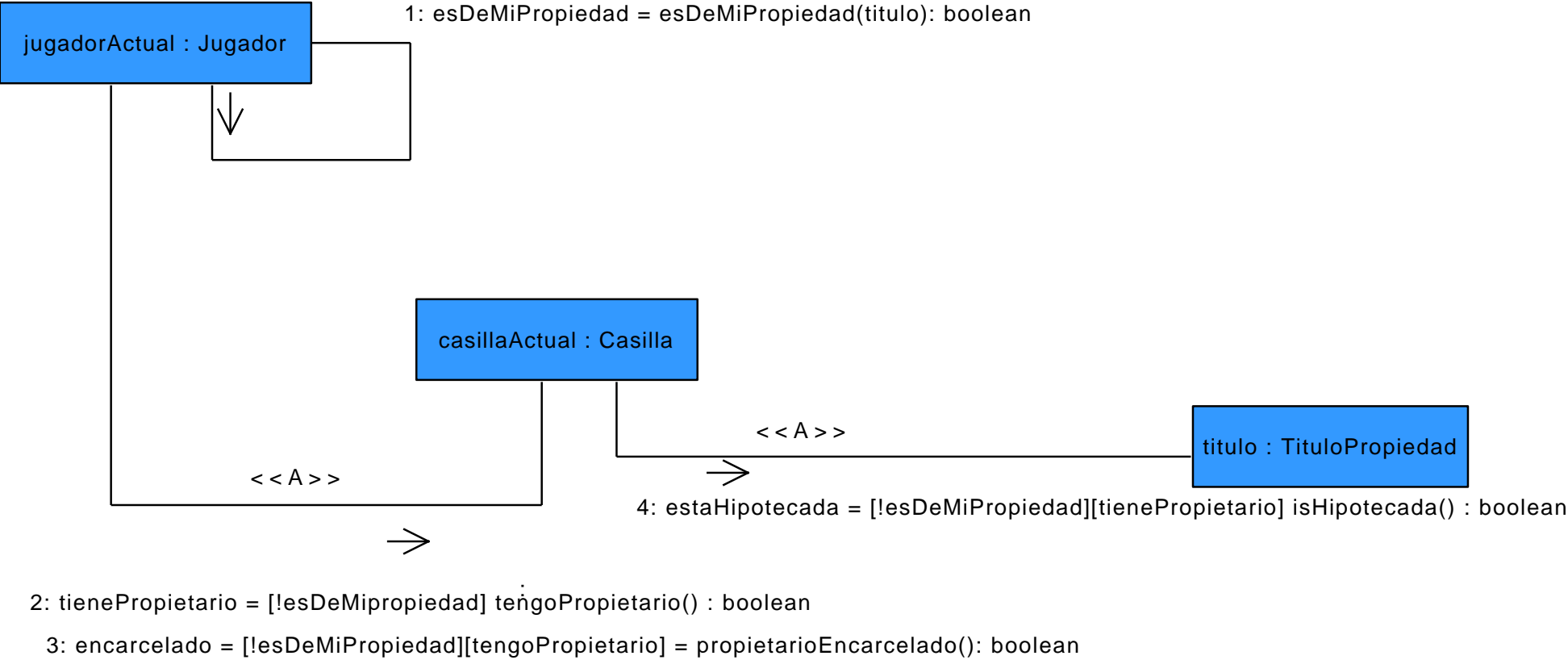


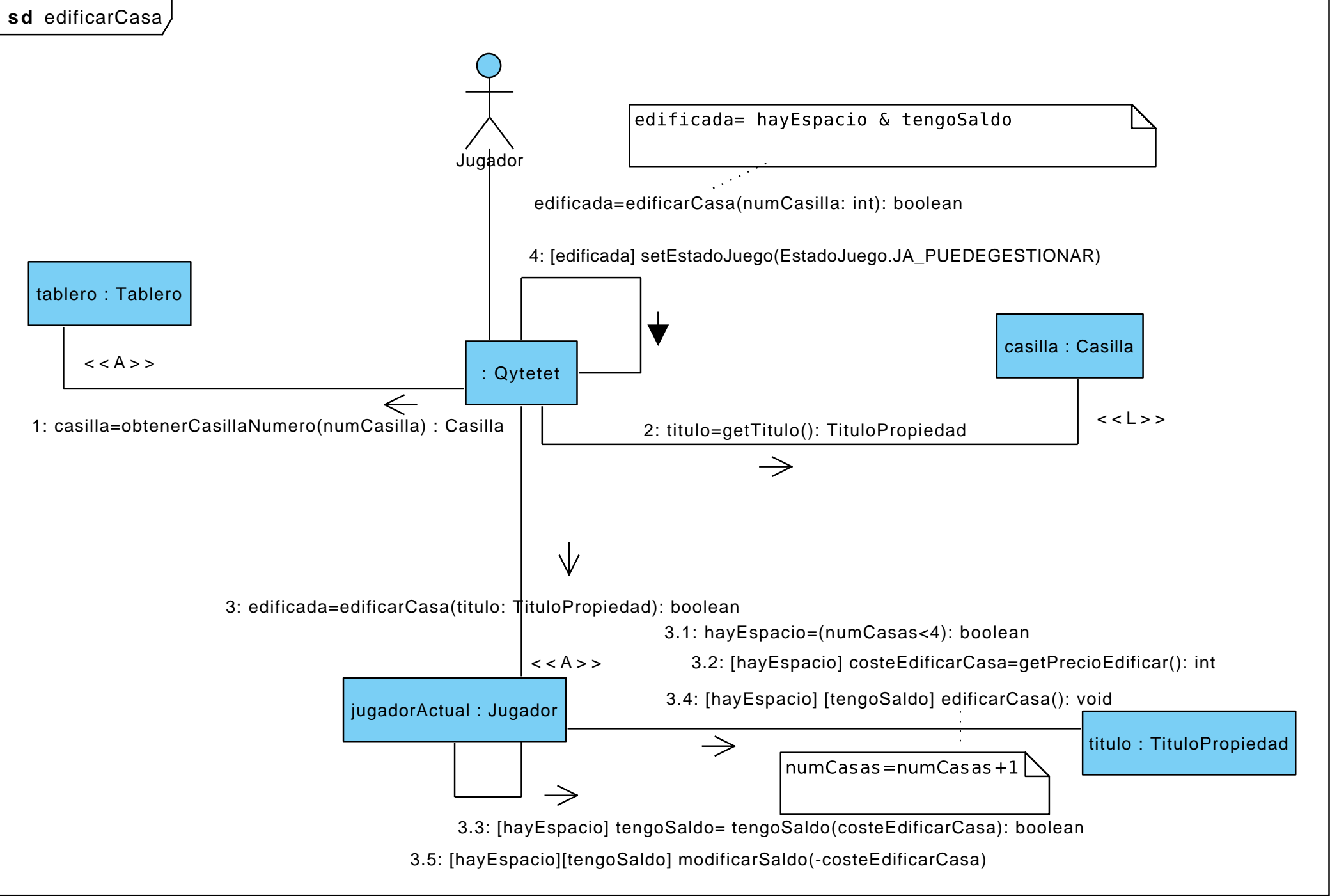
En el cálculo de la cantidad a pagar y cobrar hay que tener en cuenta el alquiler base y las casas y hoteles construidos en la casilla, por ejemplo:

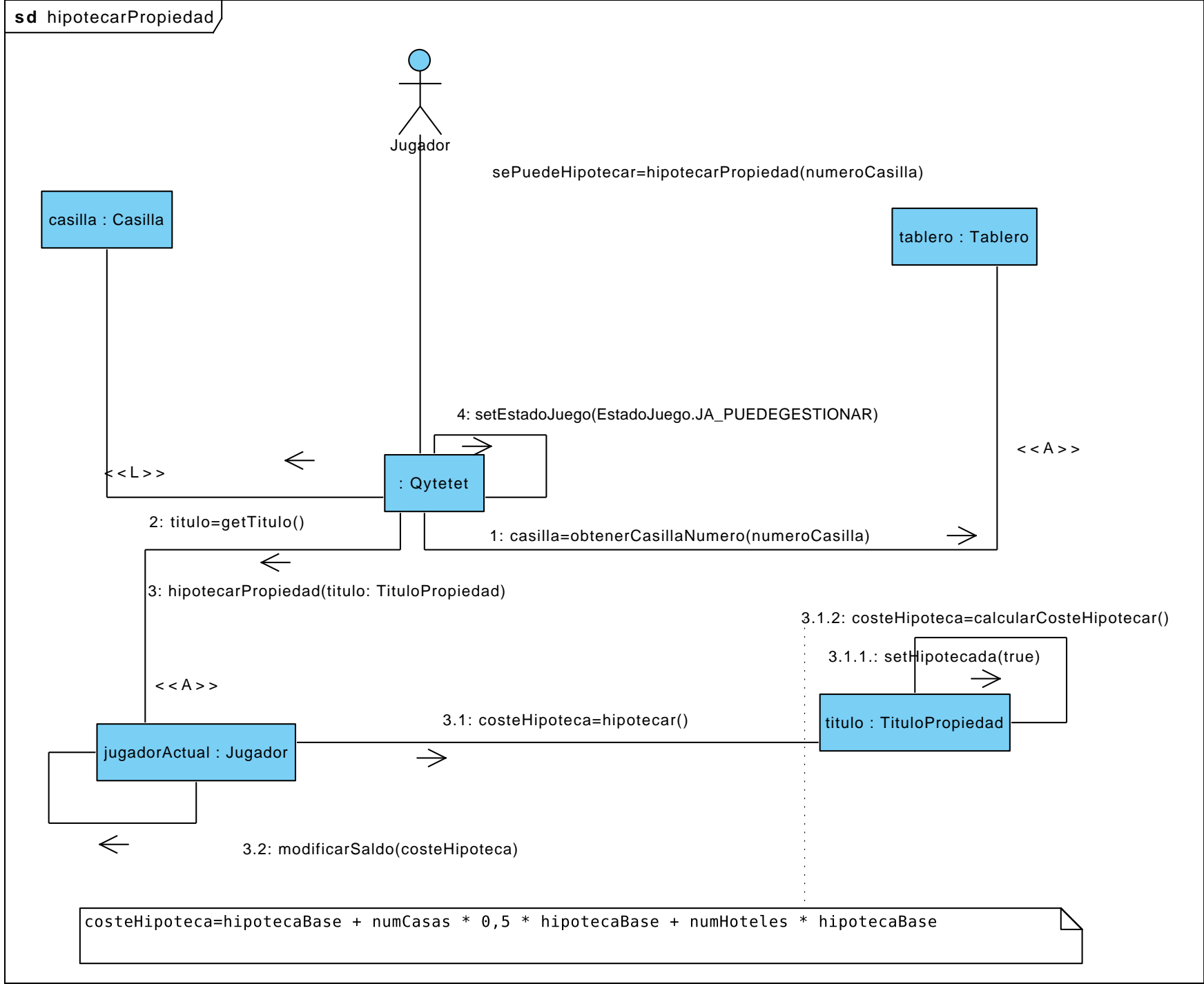
$$\text{costeAlquiler} = \text{costeAlquilerBase} + \text{entero}(\text{numCasas} * 0,5 + \text{numHoteles} * 2)$$

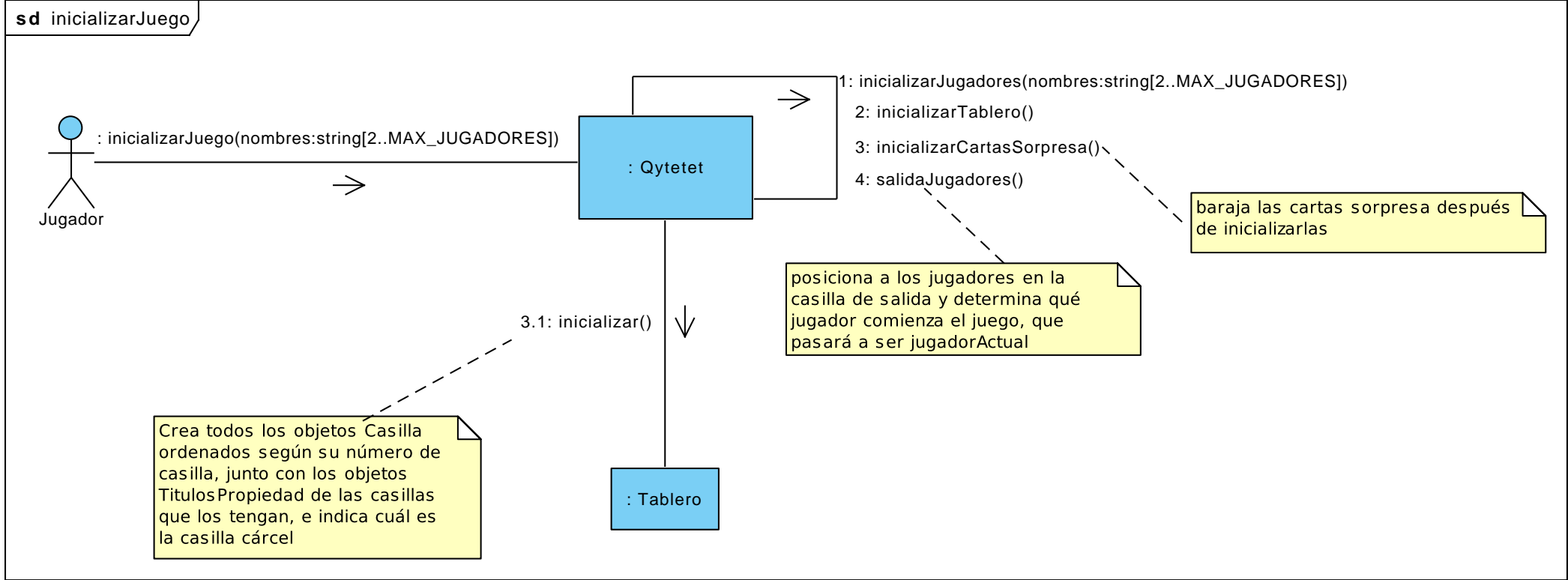
sd deboPagarAlquiler

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









sd venderPropiedad

