**Matriz Solución**

| Problema | Solución |
| --- | --- |
| Cómo verificar qué tipo de ítem se está pasando en el método “**escenarioItemAJson**”, teniendo en cuenta que **Poción** es una clase genérica y contiene más opciones de pociones dentro. | Utilizando varios instanceof e ir guardando en el JSONObject. |
| A la hora de ingresar datos, y querer volver al menú anterior, surgían problemas de carga. | Se arregló colocando un solo scanner. |
| Cuando se elige la partida que se quiere jugar, entra en un “bucle” el método de elegir el camino que se desea tomar. | Se agregó una condición de nivel al bucle para que así no dependiera únicamente de si estaba vivo. |
| No se guardan correctamente las partidas | Se encontró que uno de los elementos pertenecientes a las partidas no era serializable, lo que causaba que las partidas no se guardarán correctamente en el archivo. |
| Cuando se elige una partida 3 salta error de outOfBound. | Se tomaba un índice mayor al tope del arreglo, por lo tanto, había que restarle uno en **“elegirPartida”**. |
|  |  |