

1. jugarUnaPartida():void
2. imprimirInstrucciones():void
3. añadir(fuerza):void
4. añadir(cura):void
5. añadir(curaEstados):void
6. añadir(es):void
7. añadir(mg):void
8. añadir(cu):void
9. todosMuertos():boolean
10. muerto():boolean
11. devolverPrimeroVivo():Héroe
12. realizarAccion(df,es,mg,cu):void
13. restauración():void
14. getIterador():Iterator<Heroe>
15. aplicarEstado():void
16. restaurarEstado():void
17. restaurarStats():void
18. ponerNoCubierto():void
19. habEspecial():void
20. habEspecial():void
21. cubierto():boolean
22. cambioConHab(false):void
23. cambioConHab(false):void
24. ponerNoCubierto():void
25. realizarAccion(df,es,mg,cu):void
26. restaurarEstado():void
27. consultarContador():int
28. realizarAccion():int
29. atacar(pPersonaje):void
30. tirarDado():int
31. consultarEstado():int
32. muerto():boolean
33. cambiarEstado(3):void
34. cubrirse():void
35. bajarVida():void
36. muerto():boolean
37. mostrarVida():void
38. utilizarObjeto():void
39. realizarAccion(df,es,mg,cu):void
40. cambiarPersonaje(df,es,mg,cu):void
41. realizarAccionHabEspecial()=int
42. coontrataque(pPersonaje):void
43. reiniciarContador():void
44. consultarEstado():int
45. ataque():void
46. cambiarEstado(5):void
47. bajarVida(daño):void
48. utilizarObjeto(this):void

- 49. seleccionObjeto():int
- 50. devolverFuerza():PocionFuerza
- 51. devolverTengo():boolean
- 52. utilizarObjeto(pHeroe):void
- 53. devolverCura():PocionCura
- 54. cambiarTengo():void
- 55. devolverCuraEstados():PocionCuraEstados
- 56. cambioPersonaje():void
- 57. acción(pEspadachin):void
- 58. acción(pMago):void
- 59. acción(pCurandera):void
- 60. devolverPrimeroVivo2():Héroe
- 61. acción(Héroe):vois
- 62. consultarHab2():int
- 63. consultarHab1():int
- 64. habilidad2():void
- 65. habilidad1():void
- 66. quema(pPersonaje):void
- 67. cambiarEstado(1):void
- 68. hechizoHielo(pPersonaje): void
- 69. curación():void

Estados:

- 1- Quemado
- 2- ----
- 3- Aturdido
- 4- Paralizado
- 5- Paralizado pero puede moverse