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. mostarVida():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

Faltarían mencionar entre el 43 y el 44 que faltan el hechizoHielo:void y curación():void. Son métodos que se implementan en realizarAccion():void de los héroes. Hacen lo mismo que el espadachin solo que en vez de lanzar coontraatque estos lanzas las mencionadas anteriormente. Además su condición al consultar el contadorHabilidad es diferente. Y por ultimo la curandera a diferencia de los otros dos no ejecuta cambioConHab.

Estados:

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