





c
1

game
partidas : Array(cliente,obj(narrativa))
crearPartida(guild,user,Str(Nombre),personaje) : Obj(Narrativa) listarHistorias() : Array(Str) cargarHistoria(nombre) : Obj(Narrativa) partidaDe(user, guild) : Obj(Narrativa) narrativaDe(Str(userId), Str(guildId)) : Obj(Narrativa) personajeDe(Str(userId), Str(guildId)) : Obj(Personaje) crearPersonaje(Str(nombre), Str(clase) , Str(historia)) : Obj(Personaje) imprimirOpcionesPara(Str(userId), Str(guildId)) : Array(Str) buscarClase(Str(nombreClase), Str(historia)) : Obj(ClaseDePersonaje) clasesDePersonaje(Str(historia)) : Array(Obj(ClasesDePersonaje)) listarClasesDePersonaje(Str(userId), Str(guildId)) : Array(Str) getParcial(Str(userId), Str(guildId)) : Obj() historiaParcial(Str(userId), Str(guildId), Str(nombreHistoria)) claseParcial(Str(userId), Str(guildId), Str(clasePersonaje)) nombreParcial(Str(userId), Str(guildId), Str(nombrePersonaje)) parcialCompleto(Str(userId), Str(guildId)) : Bool parcial2Personaje(Str(userId), Str(guildId)) : Obj(Personaje) eliminarPartida(Str(userId), Str(guildId)) eliminarPartidaIndice(Int(index)) indiceDePartidaDe(Str(userId), Str(guildId)) : Int existePartidaDe(Str(userId), Str(guildId)) : Bool seleccionarOpcionPara(Int(entero), Str(userId), Str(guildId))

ClasesDePersonaje
nombreDeClase : Str itemInicial : Obj(item) MaxItems : Int poderInicial : Obj(Poder) MaxPoderes : Int

Editor
narrativa :Array(Obj(Narrativa)) eventos :Array(Obj(Eventos),Str(tipo)) clases :Array(Obj(ClasesDePersonaje)) enemigos :Array(Obj(personaje)) efectos :Array(Obj(efectos))
crearNarrativa(Nombre,Enunciado,EventoActual) : Obj(Narrativa) crearPuerta(parametrosDePuerta) : Obj(Eventos) crearCofre(parametrosDeCofre) : Obj(Eventos) crearEnemigo(parametrosDeEnemigo) : Obj(Eventos) crearHabitacion(parametrosDeHabitacion) : Obj(Eventos) crearObjeto(parametrosDeObjetos) : Obj(ObjetoUsable) crearEfecto(parametrosDeEfecto) : Obj(Efecto) exportarNarrativa() eportarEventos() exportarObjetos() exportarEfectos() exportarEnemigos() exportar(Str(dir), Str(nombre) ,Str(objetoJSON)) exportarTodo(Direccion) : null importarTodo(direccion, nombreDeHistoria) : Obj(narrativa) importarTodo(Str(direccion), Str(nombreDeHistoria)) importarClases() importarNombresDeHistorias() : Array(Str) getNarrativa() : Obj(Narrativa) static makeDummy() : Obj(Narrativa) static getClasesDummy() : Array(Obj(ClaseDePersoanaje))