



game

partidas : Array(cliente,obj(narrativa))

crearNarrativa(guild, user, Str(nombre)): Bool

listarHistorias(): Array(Str)

partidaDe(user, guild) : Obj(Narrativa)

nuevoPersonaje(nombre, nombreDeclase): Obj(Personaje)

cargarHistoria(nombre) : Obj(Narrativa)

clasesDePersonaje(historia): Array(Obj(ClasesDePersonaje))

## ClasesDePersonaje

nombreDeClase : Str

itemInicial: Obj(item)

MaxItems: Int

poderInicial : Obj(Poder)

MaxPoderes : Int

## Editor

narrativa :Array(Obj(Narrativa))

eventos :Array(Obj(Eventos))

clases :Array(Obj(ClasesDePersonaje))

enemigos :Array(Obj(personaje))

efectos :Array(Obj(efectos))

crearEvento(): Obj(Evento)

crearItem(): Obj(Item)

crearEfecto(): Obj(Efecto)