**Clase Gestión:**

Es una de las clases más importantes del sistema puesto que se encarga de coordinar varios elementos del juego durante la ejecución de la aplicación. Además, se encarga de guardar algunos ficheros que actúan como base de datos en nuestro sistema

La clase principal del juego “VenganzaBelial” tiene un atributo que es la instanciación de la clase mencionada.

Gestión está formada por:

* + Atributos:
    - * private ArrayList<Jugador> jugs —> Se guardarán los personajes utilizados por el usuario para su aventura: Horacia, Mordeim y Kibito
      * private ArrayList<ArrayList<Enemigo>> enem —> Es un ArrayList formado por un grupo de ArrayList que simularán las partys de enemigos que te puedes encontrar en un mapa en concreto (cambia con el mapa en ejecución)
      * private Inventario inv = new Inventario() —> Es el inventario que tendrán los personajes que utiliza el usuario
      * private int mapaActual —> Es una variable que nos indica en que mapa nos encontramos, ya que el sistema posee una enumeración de mapas
      * [COORDERNADAS]
  + Método:
    - * Getters and Setter usados para el manejo de los atributos anteriores
      * ArrayList<Jugador> cargarJugadores()
      * void guardarJugadores(ArrayList<Jugador> jugadores)
      * void guardarGrupoEnemigos(ArrayList<ArrayList<Enemigo>> enemigos, String ruta) —> Utilizado para guardar en un fichero con la ruta pasada por parámetro un grupo de enemigo. Nuestra aplicación cuenta con un fichero de base de datos por mapa, para que mientras estemos en un mapa no tener cargados otros enemigos que no necesitamos
      * ArrayList<ArrayList<Enemigo>> cargarGrupoEnemigos(String ruta) —> Metodo utilizado para cargar según en el mapa que nos encontremos un grupo de enemigos u otro. Lo que devuelva lo guardaremos en el atributo enem

A lo largo de la partida, cuando hagamos referencia a uno de los personajes (Horacia, Kibito o Mordeim) lo haremos a través del atributo jugs. Del mismo modo, si hacemos referencia de alguna party de enemigos lo haremos a través del atributo enem

A la hora de guardar la partida, lo que haremos es guardar el objeto que hace referencia a esta clase que tiene “VenganzaBelial” para mantener el juego como estaba. Después para cargar, lo que haremos será cargar de un fichero el objeto Gestión que guardamos anteriormente, para restaurar el estado de la partida como se quedó.