Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R1: Register level	Class Game	addLevel(idNum : int, pointToNextLevel : int) ; boolean
	Class Game	searchLevel(idNum : String) : Level
	Class Level	Level(idNum : int, pointToNextLevel : int)
	Class Level	setDificulty(aDificulty) : String
	Class Game	calculateLevel(nickname : String) : int
	Class Game	calculateDificultyLevel(idNum : int) : String
	Class Level	sumTotalPointsLevel() : int

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R2: Create a player	Class Game	addPlayer(nickname : String, name : String) : boolean
	Class Game	checkRepeatNickname() : boolean
	Class Player	Player(nickname : String, name : String)

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R3: Register enemy	Class Game	createEnemy(nameE : String, typeE : typeEnemy, pointsE : int, damagePoints : int) : boolean
	Class Level	addEnemy(aEnemy) : boolean

	Class Enemy	Enemy(nameE : String, typeE : String, damagePoints : int, pointsE :
	Class Enemy	generateRandomX() : int
	Class Enemy	generateRandomY() : int

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R4: Register treasures	Class Game	createTreasure(nameT : String, image : String, pointsT : String) : boolean
	Class Level	addTreasure(aTreasure, quantityTreasures : int) : boolean
	Class Treasure	Treasure(nameT : String, image : String, pointsT : String)
	Class Treasure	generateRandomX() : int
	Class Treasure	generateRandomY() : int

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R5: Modify a player´s score	Class Game	modifyPointsPlayer(nickname : String, newPoints : int)
	Class Game	searchPlayer(nickname String) : Player
	Class Player	setPoints(points): void getPoints(): int

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R6: Increase level for a player	Class Game	increaseLevelPlayer(nickname : String) : String
	Class Game	searchPlayer(nickname String) : Player
	Class Level	getPointsToNextLevel(): int
	Class Player	getPoints(): int

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R7: Report the treasures and enemies of a given level	Class Game	reportTreasuresAndEnemiesl(idNum : String) : String
	Class Game	searchLevel(idNum : String) : Level
	Class Level	haveTreasure() : boolean
	Class Level	haveEnemy() : boolean
	Class Treasure	get*(): *
	Class Enemy	get*(): *

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R8: Report the amount of treasures found at all levels	Class Game	reportTreasuresAllLevels(nameTreasureToSearch : String) : String
	Class Game	searchTreasure(nameT : String) : Treasure

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R9: Report the amount found of an enemy in all levels	Class Game	reportEnemiesAllLevels(typeEnemyToSearch : enum) : String
	Class Game	searchEnemy(nameE : String) : Enemy
	Class Enemy	get*(): *
	Class Level	haveEnemy() : boolean

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R10: Inform the most repeated treasure in all levels	Class Game	mostRepeatedTreasure() : String
	Class Level	haveTreasure() : boolean
	Class Treasure	get*(): *

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R11: Inform the enemy that gives the highest score and the level where it is located	Class Game	enemyHighestScore() : String
	Class Level	haveEnemy() : boolean
	Class Enemy	get*(): *

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R12: Report the number of consonants found in the names of the enemies in the game	Class Game	consonantFounds() : String
	Class Level	haveEnemy() : boolean
	Class Enemy	getNameE(): String
	Class Enemy	get*(): *

Requerimiento Funcional	Nombre de la Clase	Nombre del método
R13: Inform the top 5 of the players according to the score	Class Game	top5Players() : String
	Class Player	getPoints(): int
	Class Player	get*(): *