|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre del método | ¿Qué hace? | Clases involucradas |
| getOptionShowMenu | Petición de la información | Main |
| validateNickName() | Valida que el nickName del jugador no se repita | Main,Game,Level. |
| addPlayerTheGame() | Agrega el jugador con sus atributos al nivel 1 | Main,Game,Level. |
| validateEnemies() | Valida que el enemigo que se va a agrega al nivel no se repita | Main,Game,lelvel. |
| addEnemiesLevel() | Agrega el enemigo con sus atributos en el nivel puesto por el usuario | Main,Game,Level. |
| AddTreasureforLevel() | Agrega un tesoro a un nivel | Main,Game,Level |
| changePointsPlayer() | Cambia los puntos de un jugador | Main,Game,Player |
| chageLevelPlayer() | Cambia el jugador de nivel | Main,Game,Player,Level |
| treasureForLevel() | Mostrar los tesoros de un nivel ingresado por el usuario. | Main,Game,Level |
| countTreasureForlevel() | Mostrar la cantidad de tesoros por nombre ingresado por el usuario. | Main.Game,Level. |
| countEnemiesForLevel() | Cuenta la cantidad de un tipo de enemigo ingresado por el usuario | Main,Game,Enemies. |
| countRepetitiveTreasure() | Cuenta cuantos tesoros por nombre hay en todo el juego | Main,Game,Level. |
| searchEnemiesHighther() | Muestra el enemigo que mas puntos da en todo el juego. | Main,Game,Level,Enemie. |
| countConsonantName() | Contar consonantes de un enemigo por nombre | Main,game,Enemies. |
| ShowTopFive | Muestra cuales son los 5 jugadores con más puntaje, | Main,Game,Players. |