1. Os dois tiveram dificuldade parecida, mas a parte de hierarquia de classes foi o mais complicado e trabalhoso, manter todos os dados e pensar nos dados passados e recebidos foi o mais complicado.
2. Linha do tempo

   Descrição gerada automaticamente
3. Scan, posso usar Scanner em todas as classes
4. Interface gráfica do usuário

   Descrição gerada automaticamente
5. Uma classe com um tabuleiro com as coordenadas pré-definidas, com a posição do jogador aleatória e os monstros e poções com espaços pré-definidos.
6. Posso diminuir o número de monstros, aumentar a quantidade de poções, aumentar o dano causado pelo jogador, diminuir o dano causado pelos monstros e colocar somente um caminho possível para que o jogador nunca perca um monstro.