void show\_init();

Essa função é responsável pelo texto exibido no início do jogo.

void show\_menu(Personagem &heroi, Npc &npc, int t\_num, int fase\_num);

Essa função é responsável pelo menu entre as fases. Dentro dela, chama-se outros métodos de desenvolvimento do jogo, tais como a função treinar, função loja e exit game. Ela tem como parâmetro objetos da classe Personagem e Npc porque nas funções adjacentes esses parâmetros são necessários. Já t\_num e fase\_num são inteiros referentes ao número de treino disponível para o jogador e o número da fase que o jogador se encontra, respectivamente.

void show\_menu\_h();

Essa função é exibida após a história/diálogo exibida com o passar do jogo. Ela pergunta ao jogador se ele deseja continuar ou abandonar o jogo.