

enemy	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nome</li><li>• Vida</li><li>• Valor de ataque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• batalha</li></ul>

inventario	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Contador das poções de cura</li><li>• Contador das poções de dano</li><li>• Função de atualizar a vida ao usar a poção de cura</li><li>• Função de atualizar o ataque ao usar a poção de dano</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• player</li><li>• combate</li></ul>

batalha	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Representar um turno para o jogador e inimigo</li><li>• Receber poções em andares determinados</li><li>• Chance aleatória de errar um ataque</li><li>• Representar cada batalha como um andar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• enemy</li><li>• inventario</li><li>• player</li></ul>

escolha	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementa parte da interface gráfica</li><li>• Obtém o nome do jogador</li><li>• Expressa as possibilidades de escolha de personagem</li><li>• Realiza a escolha do personagem</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• player</li></ul>

player	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Receber o nome do personagem</li><li>• Receber o ataque e vida do personagem</li><li>• Receber e atualizar os valores das poções</li><li>• Receber e atualizar o nível com o numero do andar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• batalha</li><li>• inventario</li><li>• escolha</li></ul>