**Manual técnico**

Utilizamos nombres para los métodos y los atributos bastante descriptivos, no hace falta describirlos, pero por ejemplo una funcionalidad que puede ser explicada es la interacción del personaje con los objetos, al moverse el jugador se verifica primero la casilla a la cual se quiere desplazar, su tipo y se llama su método interacción de ser interactivo, luego de terminar la interacción el jugador decidirá si se desplaza hacia esa posición en caso de haber sido un enemigo que derroto o continuar su camino en caso de haber sido una poción. En el caso de los enemigos el jugador entra en combate por turnos en un ciclo infinito hasta que uno de los dos quede con una vida menor o igual a 0, si el jugador gana se retornará true, de lo contrario false. El inventario por ejemplo funciona también como una matriz en 2D de Espacios, almacenando Items y teniendo su propio menú el cual es desplegado con la tecla ‘i’, el menú escape se abre con la tecla Esc, desde él se puede acceder al menú principal y lamentablemente no alcanzamos a implementar las opciones de guardado y carga de partida.

Ahora que lo pienso no tuvimos necesidad de utilizar la sobrecarga, sin embargo, la sobre escritura si, un ejemplo de ello son los métodos combate en los enemigos, consumir en las pociones, interacción en todos los objetos heredados de la clase espacio (incluidos los enemigos y las pociones), etc.