

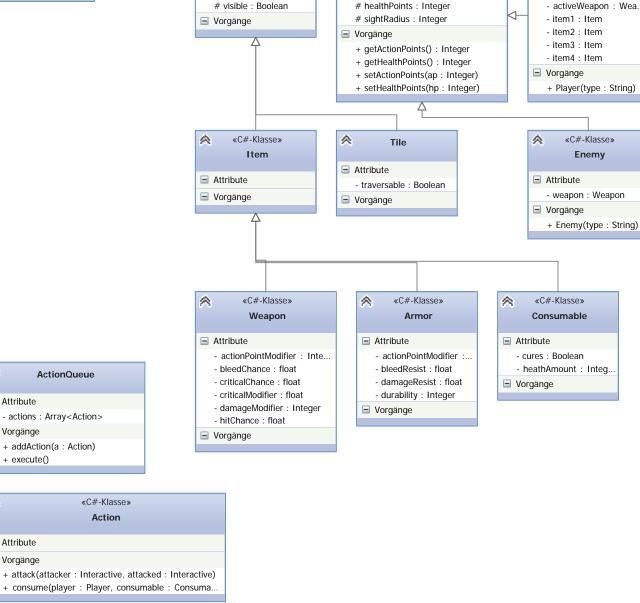
«C#-Klasse»

Action

 $\triangle$ 

Attribute

■ Vorgänge



«C#-Klasse»

GameEntity

# position : Vector2

Attribute

 $\wedge$ 

 $\triangleleft$ 

Attribute

«C#-Klasse»

Interactive

# actionPoints : Integer

«C#-Klasse»

**Player** 

- activeArmor : Armor

Attribute