

Методы Object_Click() содержат код, который выполняется по нажатию на эти кнопки.

MainForm

- knightAttacks: button
- knightsHealth: label
- skeletonAttacks: button
- skeletonsHealth: label
- + KnightsAttacks_Click(): void
- + Reset_Game(): void
- + SkeletonAttacks_Click(): void
- + Update_All(): void

После того, как рыцарь и скелет провзаимодействовали, надо обновить их метки о здоровье - knightsHealth & skeletonsHealth

Skeleton() - это конструктор класса, в нем мы создаем переменную типа PictureBox для того чтоб хранить свою собственную картинку.

Skeleton

- health: int
- Die(): void
- + MakeDamage(): void
- + ReceiveDamage(int): void
- + Skeleton(): void
- + TellHealth(): int

Метод MakeDamage одного класса мы будем вызывать вместе с ReceiveDamage другого:
nobleKnight.ReceiveDamage(uglySkeleton.MakeDamage)

Поле health изменяется при изменении самого класса, у него есть метод ReceiveDamage, который принимает указанное значение.

Обрати внимание:
Классы абсолютно
идентичны! Можно ли
использовать
те же классы для
дворянина и рыцаря?