|  |
| --- |
| **LegendOfCat** |
| # **myArea** : Areas  # **hero** : Hero  - **mainQuest** : Boolean |
| + **main**(**args** : String[]) : void |

|  |
| --- |
| **Areas** |
| - **names** : String[][]  - **cityExits** : int[][]  - **currentPosition** : int |
| + **constructor** : ()  + **exitArea**(**currentCasePositon** : int, **exitDirection** : int) : int  + **pullPosition**(**teleport** : int) : int  + **cityAreaName**() : String |

|  |
| --- |
| **Actions** |
| - **hasSonStory** : boolean  - **hasBow** : boolean  - **hasGemstone** : boolean  - **hasOars** : boolean  - **hasMasterSword** : boolean  - **hasTacoStory** : boolean  - **hasTaco** : boolean  - **hasKey** : boolean  - **hasMouse** : boolean  - **cashMoneys** : int  - **currentPosition** : int  - **newPosition** : int  - **firstInteraction** : boolean  - **mainQuest** : Boolean |
| + **constructor**()  + **getExitsActions**() : boolean  + **executeActions**(**caseNumber** : int, **selectionNumber** : int) : int  + **setNewPosition**() |

|  |
| --- |
| **Enemy** |
| - **health** : int  - **strength** : int  - **name** : name |
| + **constructor**(**positionNumber** : int)  + **getName**() : String  + **getHealth**() : int  + **getStrength**() : int  + **attackHero**(**hero** : Hero)  + **takeDamage**(**takeDamage** : int) : boolean |

|  |
| --- |
| **Hero** |
| - **health** : int  - **strength** : int  - **name** : String  - **suffix** : String  - **armor** : int  # **inventory** : inventory  # **weapon1** : Weapon  # **weapon2** : Weapon  # **weapon3** : Weapon  # **weapon4** : Weapon |
| + **constructor**(**selection** : int)  + **constructor**(**konami** : String)  + **getName**() : String  + **getSuffix**() : String  + **getHealth**() : int  + **getStrength**() : int  + **getArmor**() : int  + **attackEnemy**(**weapon** : Weapon) : int  + **takeDamage**(**damage** : int)  + **consumeSoul**() |

|  |
| --- |
| **Inventory** |
| - **allItemsBoolean** : Boolean[]  - **allItemsName** : String[]  - **hasDinkySword** : boolean  - **hasBow** : boolean  - **hasGemstone** : boolean  - **hasOars** : boolean  - **hasMasterSword** : boolean  - **hasTaco** : boolean  - **hasKey** : boolean  - **hasMouse** : Boolean |
| + **constructor**(**cashMoneys** : int)  + **setDinkySword**(**value** : boolean)  + **setBow**(**value** : boolean)  + **setGemstone**(**value** : boolean)  + **setOars**(**value** : boolean)  + **setMasterSword**(**value** : boolean)  + **setTaco**(**value**: boolean)  + **setKey**(**value** : boolean)  + **setMouse**(**value** : boolean) |

|  |
| --- |
| **Weapon** |
| - **name** : String  - **damage** : int  - **parry** : int |
| + **constructor**(**weaponType** : int)  + **getDamage** : int  + **getParry** : int  + **getName** : String |