```
┌─────────────────────────┐
│           Bar           │
├─────────────────────────┤
│ # x                     │
│ # y                     │
│ # width                 │
│ # height                │
├─────────────────────────┤
│ + Bar()                 │
└─────────────────────────┘
            △
            │
┌────────────────────────────────┐
│           ActionBar            │
├────────────────────────────────┤
│ - f                            │
│ - c                            │
│ - game                         │
│ - state                        │
│ - towerButtons                 │
│ - selectedTower                │
│ - displayedTower               │
│ - coin                         │
│ - showtowercost                │
│ - towercostType                │
│ - upgrade                      │
│ - vendi                        │
│ - vite                         │
│ - cuori                        │
│ - decimal                      │
├────────────────────────────────┤
│ + ActionBar()                  │
│ + draw()                       │
│ + drawButton()                 │
│ + getLevelUpCost()             │
│ + getVendiCost()               │
│ + drawDisplayedTowerBorder()   │
│ + drawDisplayedTowerRange()    │
│ + drawWaveInfo()               │
│ + drawCoin()                   │
│ + drawVite()                   │
│ and 10 more...                 │
│ - initButton()                 │
│ - drawDiaplayedTower()         │
│ - drawWaveTimer()              │
│ - drawEnemyLeft()              │
│ - drawWaveLeft()               │
└────────────────────────────────┘
```