#lebenspunkte: int # schaden: int # geschwindigkeit: int # ruest ung: int # spezial attribut: double # rasse: Rasse attack(ka empfer r):int + isLebendig(): boolean + attack(kaempfer r): int + berechne Damage (): double + beschraenkeSchaden(): double # werde Ver letzt (double. damage): int # reduziereLebenspunkte(int: damage):void im plem ents # lebenspunkte = 100 # lebenspunkte = 140 - SCHADEN =33 # lebenspunkte = 120 # lebenspunkte = 120 - SCHADEN =40 - GESCHWINDIGKEIT = 1 - SCHADEN =16 - SCHADEN =15 - GESCHWINDIGKEIT = 2 - GESCHWINDIGKEIT = 2 - RUESTUNG =30 - GESCHWINDIGKEIT = 3 - RUESTUNG =40 - SPEZIA LATTRIBUT =4.0 - RUESTUNG =30 - RUESTUNG =20 - SPEZIA LATTRIBUT =10,0 - SPEZIA LATTRIBUT =1,6 + RASSE = Ork - SPEZIA LATTRIBUT = 2.9 + RASSE = Mensch + RASSE = Untoter + RASSE = Nachtelf + isLebendig(): boolean attack(ka empfer r): int + isLebendig(): boolean + isLebendig(): boolean + attack(ka empfer r): int + isLebendig(): boolean + attack(kaempfer r): int + at tack(ka empfer r): int + berechneDamage(): double + attack(ka empfer r): int + berechneDamage(): double + berechne Damage (): double # werdeVerletzt(double. damage): int + berechneDamage(): double # werdeVerletzt(double. damage): int # werdeVerletzt(double. damage): int # reduziereLebenspunkte(int: damage):void # werdeVerletzt(double. damage): int # reduziereLebenspunkte(int: damage):void # reduziereLebenspunkte(int: damage):void # reduziereLebenspunkte(int: damage):void + beschraenkeSchaden(): double + beherrsche Element(): Element + beherrsche Element(): Element + bonus():double + bonus():double + attack(ka empfer r): int + beherrsche Element(): Element + attack(kaempfer r): int + doppelSchlag(Squad s) void + bonus():double + berechneDamage():double + berechneDamage():double + beherrsche Element(): Element + absorption()void + verwesung(Suad s): void + goldSchuss(Squad s): void + bonus():double # werdeVerletzt(double: damage):int + attack(ka empfer r): int + attack(kaempfer r): int + berechneDamage():double + berechneDamage():double im plem ents implements - - - -**ERDE** WASSER 1 — — — — — — — implements — — — — — — — — — — — — **FEUER** ----- beherrsche Element() LUFT

PE_SS14_IMB08.PU

