**StrengthGloves**, **StrengthPotion**, **CritGloves**, e **CritPotion** foram escolhidas tendo em vista a simplicidade da arquitetura e também a intimidade do jogador com esses sistemas.

Desta forma se torna muito simples para implementar novos itens ativos e passivos no futuro.

A priori, decidiu-se escolher o modelo ***Observer*** pois, baseado no diagrama de classes, foi o padrão de projeto que fez mais sentido. Como apenas os *Inimigos* vão morrer, apenas o ***Player*** será um ***Observer*** dos *Inimigos*, que serão observados.

Exemplo para ser implementado no futuro:

Um bárbaro que fica mais forte a cada inimigo que morre.

A classe interna abstrata **Weapon** declara três armas diferentes e condições para que essas armas sejam usadas pelo **Player**.

Caso o **Player** seja **Elfo**, ele não poderá equipar a arma **Dagger**, retornando o valor Falso. Do contrário, retornará Verdadeiro e poderá equipar a arma escolhida.

Cada arma tem atributos diferentes.

A classe **Sword** herda da classe abstrata **Weapon**. Ela possui tipo de arma, força e peso.

A classe **StrengthGloves** herda da classe abstrata Passive. Ela possui um método de equipar e aplica um bônus de força ao **Player**.

A classe **StrengthPotion** herda da classe abstrata **Active**.

