```
┌─────────────────────────────────────┐
│              Building               │
├─────────────────────────────────────┤
│ # Player * owner                    │
│ # sf::Color color                   │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Building(Player *owner,           │
│   sf::Color color)                  │
│ + Player * getOwner()               │
│   const                             │
│ + sf::Color getColor                │
│   () const                          │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│             Settlement              │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Settlement(Player                 │
│   *owner, sf::Color color)          │
│ + virtual void addResource          │
│   (ResourceType type)               │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│                City                 │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + City(Player *owner,               │
│   sf::Color color)                  │
│ + void addResource(Resource         │
│   Type type) override               │
└─────────────────────────────────────┘
```