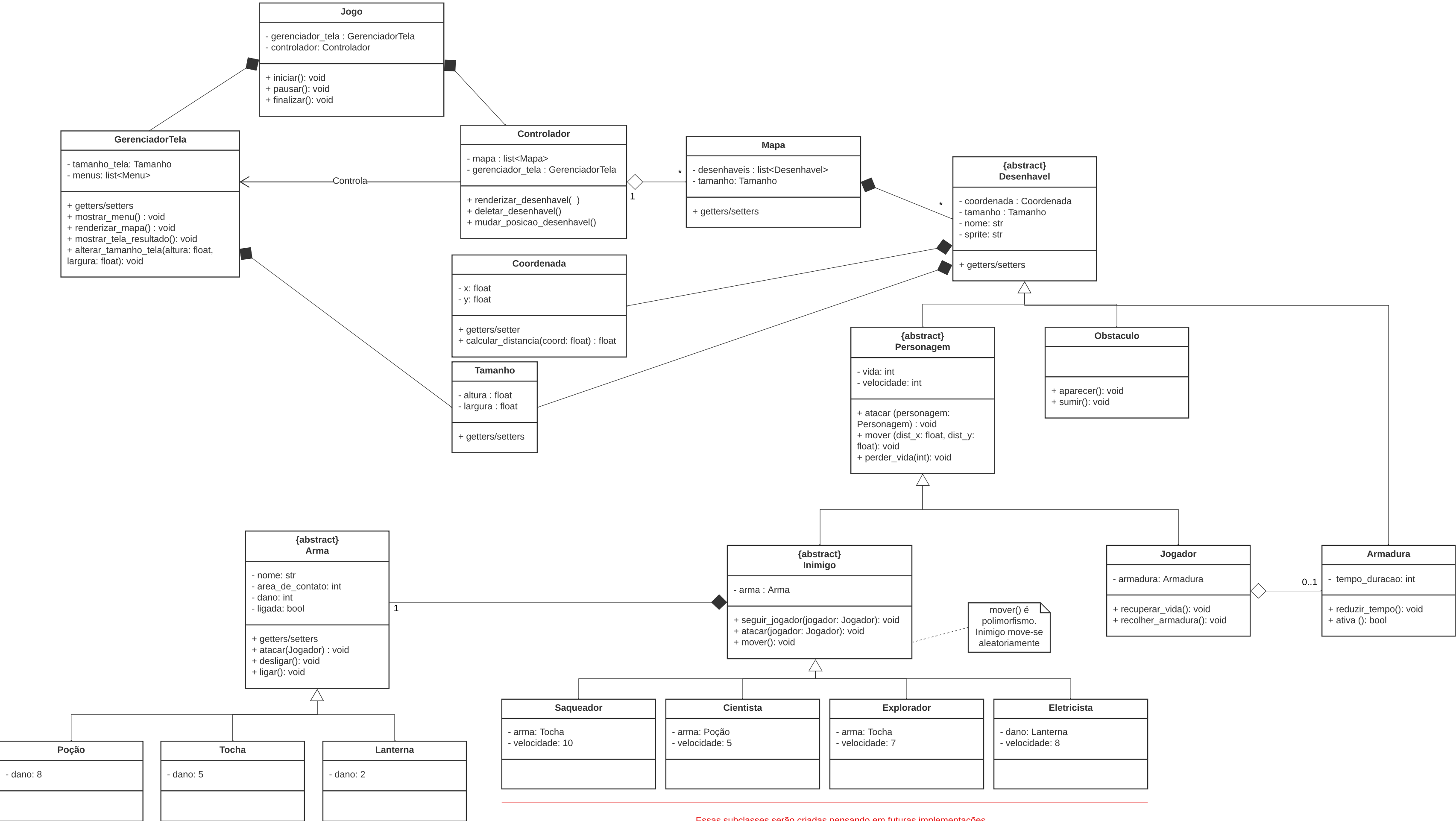


Copper Temple Game UML Class Diagram

POO II | Grupo 1 | Eduardo Perottoni, Lucas Tinoco, Pablo Teixeira, Nicolas Rone



Como o que acontece ao lado, essas subclasses são modeladas pensando em futuras implementações para o diferente comportamento de cada tipo de arma. Por ora, cada uma terá diferentes valores padrão de dano.

Essas subclasses serão criadas pensando em futuras implementações de diferentes comportamentos para cada tipo de inimigo. Por ora, a ideia é criá-las para definir que cada tipo de inimigo terá atributos já definidos de tipo de arma e velocidade.