```
┌─────────────────────────┐
│   TextureProgressBar     │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
```

```
┌───────────────────────────────┐
│          Healthbar            │
├───────────────────────────────┤
│                               │
├───────────────────────────────┤
│ + override void _Ready()      │
│ + override void _Process      │
│   (double delta)              │
│ + void InitHealthbar          │
│   (double health)             │
│ + void SetHealthPoints        │
│   (double newHealth)          │
│ + void OnTimerTimeout()       │
└───────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────┐
│     Area2D      │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
```

+healthbar

```
┌───────────────────────────────────┐
│         HealthComponent            │
├───────────────────────────────────┤
│                                   │
├───────────────────────────────────┤
│ + delegate void DeathEvent        │
│   Handler()                       │
│ + override void _Ready()          │
│ + void TakeDamage(Attack          │
│   attack)                         │
│ + void SetMaxHP(double            │
│   newMaxHP)                       │
│ + double GetMaxHP()               │
│ + void SetArmor(double            │
│   armorSun, double armorCosmic,   │
│   double armorDark)               │
│ + double GetCurrentHP()           │
│ + double GetArmorOfType           │
│   (MagicType type)                │
│ + void ModifyArmor(MagicType      │
│   magicType, double flatArmorChange) │
└───────────────────────────────────┘
```