```
┌─────────────┐   ┌─────────────┐
│    Node     │   │     int     │
├─────────────┤   ├─────────────┤
│             │   │             │
├─────────────┤   ├─────────────┤
│             │   │             │
└─────────────┘   └─────────────┘
```

+AmountProjectilesToSpawn

```
┌───────────────────────────────────┐
│   ShootingAttackProjectile         │
│          Handler                   │
├───────────────────────────────────┤
│                                    │
├───────────────────────────────────┤
│ + override void _PhysicsProcess    │
│   (double delta)                   │
│                                    │
│ + void SetAttack(Attack            │
│   attack)                          │
│                                    │
│ + void StartShootingAttack         │
│   (Attack attack, Vector2          │
│   unicornPosition)                 │
└───────────────────────────────────┘
```