Rogue Game

|  |
| --- |
| BaseCharacter |
| -health : int  -attack : int  - armor class : int  -critModifier : float |
| BaseCharacter ()  BaseCharacter()~  +setAttack() : void  +attacks() : int  +setHealth() : void  +getHealth : int  +setArmorclass : void  +getArmorclass : int |

|  |
| --- |
| Player : BaseCharacter |
| -name : string  -xPos : int  -yPos : int |
| Player()  Player(string, int, int)  +setName : void  +getName : int  +setXPos : void  +getXPos : int  +setYPos : void  +getYPos: int |