



Werewolf

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

Berserker

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

Dragon

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

- isFlying : boolean

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

+ fly() : void

+ attackFromSky(opponent : Personnage) : void

Golem

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

Griffin

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

- isFlying : boolean

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

+ fly() : void

+ attackFromSky

Assassin

- name : string

- health : number

- strenght : number

- lvl : number

- exp : number

+ getName() : string

+ setName(newvalue : string) : void

+ getHealth() : number

+ setHealth(newvalue : number) : void

+ getStenght() : number

+ setStenght(newvalue : number) : void

+ getLvl() : number

+ setLvl(newvalue : number) : void

+ getExp() : number

+ setExp(newvalue : number) : void

+ attack(opponent : Personnage) : void

+ die() : void

+ takeDamage(value : string) : void

+ resetStrength() : void