Character Main **Fight** # name : String # damage : int # healthPoint : int # initiative : int +characters: List <Character> # maxHealthPoint : int + Character - Getters : void + Damage : void +main: static void + GetName : String + InitFight : void + GetDamageInFight : int +CharacterInfo: static void - Fight : void + GetHealthPoint : int + GetInitiative : int + GetInformation: void + ResetStats : void + GetInformationOnDeath : void Wizard **Thief Priest Warrior** - magicDamage : int - heal : int - dodge : int - maxMagicDamage : int - critical : int - maxHealth: int - shield: int - maxDamage : int - maxDamage : int - baseDamage : int + Priest + Warrior + Wizard + Damage : void + Damage : void + GetDamageInFight : int + Thief + GetInformation : void + GetInformation : void + GetInformation: void + GetDamageInFight : int + GetInformationOnDeath : + GetInformationOnDeath : +ResetStats: void + Damage : void void void + GetInformationOnDeath : + GetInformation: void void +ResetStats: void + GetInformationOnDeath :

void