ISystem

+ ~ISystem()
+ run()
+ ~ISystem()
+ run()

MonsterSystem

+ playerIsConnected

+ MonsterSystem()
+ ~MonsterSystem()
+ run()
+ fillQueue()
+ handleEvents()
+ createBullet()
+ checkMonster()
+ MonsterSystem()
+ ~MonsterSystem()
+ addMonster()
+ run()
+ run()
+ setMonsterList()
+ getMonsterList()
+ setMonsterAlive()