

Die Skripte sollen die Spielwelt mit der Hintergrundlogik verbinden.

ProjectileScript

UnitScript

<<Interface>>  
Killable

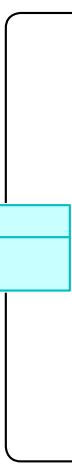
Unit

Structure

Projectile

Bestimmt die  
Position

Movement



Health

Informiert  
wenn  
Leben <= 0



Tower

TowerScript



Damage

Bestimmt  
Schaden des  
Projektils

Beeinflusst  
den Schaden

0..1

Armor

Attack

Bestimmt Schaden der Attacke

Attacke erzeugt  
Projektile

