O例はRPGです。

■オブジェクト

魔王、勇者、町人

■以下がオブジェクトと相互作用について

・魔王↓攻撃をする →守る ↓攻撃をする(町人に対して)

↓ ↓ ・勇者↑戦う →特訓 ↓相談を受ける ↓ ↓

・町人↑被害を訴える →逃げる

## ■抽象化

役目 情報 動作

魔王 レベル、必殺技 攻撃する、守る

勇者 レベル、必殺技、持っている武器 攻撃する、特訓、町人から相談を受ける

町人 魔王からどんな攻撃を受けたか 逃げる、勇者に被害を訴える

## ■クラスとインスタンス

勇者クラス(名前、レベル、必殺技、持っている武器)

## $\downarrow$ $\downarrow$ $\downarrow$

- ・勇者インスタンス(A、6、火をつかう、拳銃)
- ・勇者インスタンス(B、15、水をつかう、水鉄砲)

以上