Group activity:

class ninja:

    def \_\_init\_\_(self, username, x, y):

        self.username = username

        self.x = x

        self.y = y

        self.snowball = snowball(x=x, y=y)  # click s for snowball

        self.experience = 0

        if self.experience == 10:

            # if you click w:

            self = wizard()

            # if you click q:

            self = warrior()

    def level(self):

        # everytime you throw a snowball(click s)

        self.experience += 1

    def moveRight(self):

        self.x = self.x + 1

    def moveLeft(self):

        self.x = self.x - 1

    def moveUp(self):

        self.y = self.y - 1

    def moveDown(self):

        self.y = self.y + 1

class snowball:

    def \_\_init\_\_(self, x, y):

        self.x = x

        self.y = y

    def move(self):

        self.x = 10

class fireball:

    def \_\_init\_\_(self, x, y):  # like snowball but with a different color

        self.x = x

        self.y = y

        self.color = red

    def move(self):

        self.x = 10

class wizard(ninja):

    def \_\_init\_\_(self):

        self.fireball = fireball(x=x, y=y)  # click f for fireball

class warrior(ninja):

    def \_\_init\_\_(self):

        self.sword = sword(x=x, y=y)  # click a for sword

moh = ninja("mohammad", 50, 50)

moh.moveRight()

print(moh.x)

moh.snowball.move()

print(moh.snowball.x)