

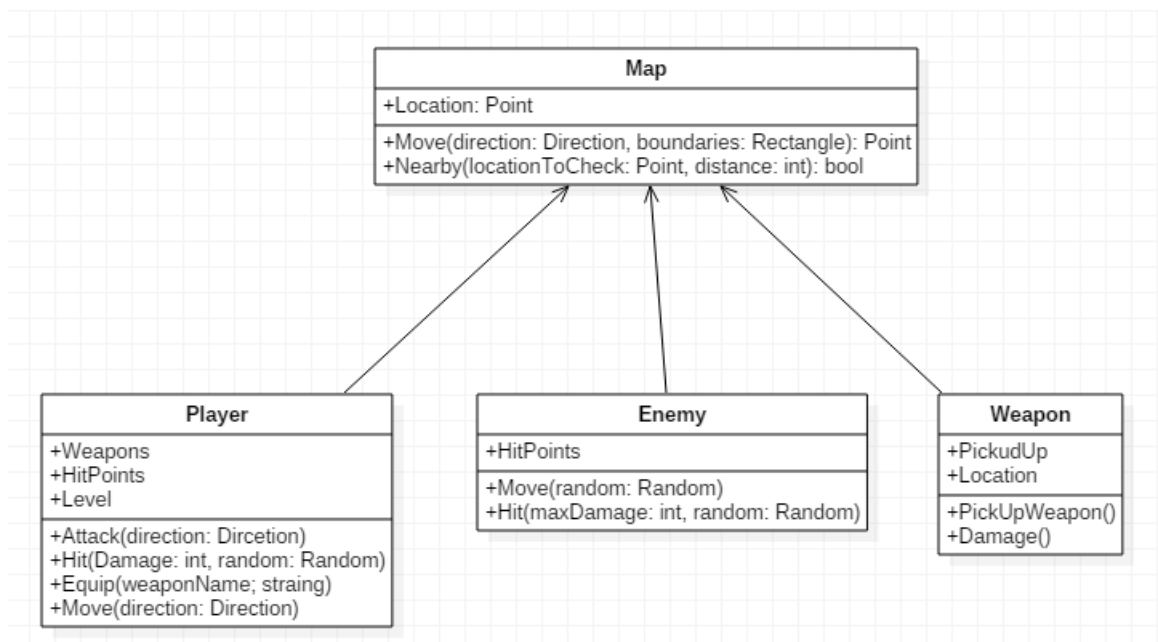
## Diagram Klas

1. Diagram klas z klasą abstrakcyjną Map:

- Nearby, pobiera punkt i określa w jakiej odległości znajduje się od danego obiektu
- Move, pobiera kierunek i granice mapy, i oblicza punkt przesunięcia

2. Player i Enemy dziedziczą po Map

3. Weapon, kiedy broń jest podniesiona, i obrażenia (Int) zadawane bronią



To be continued...

