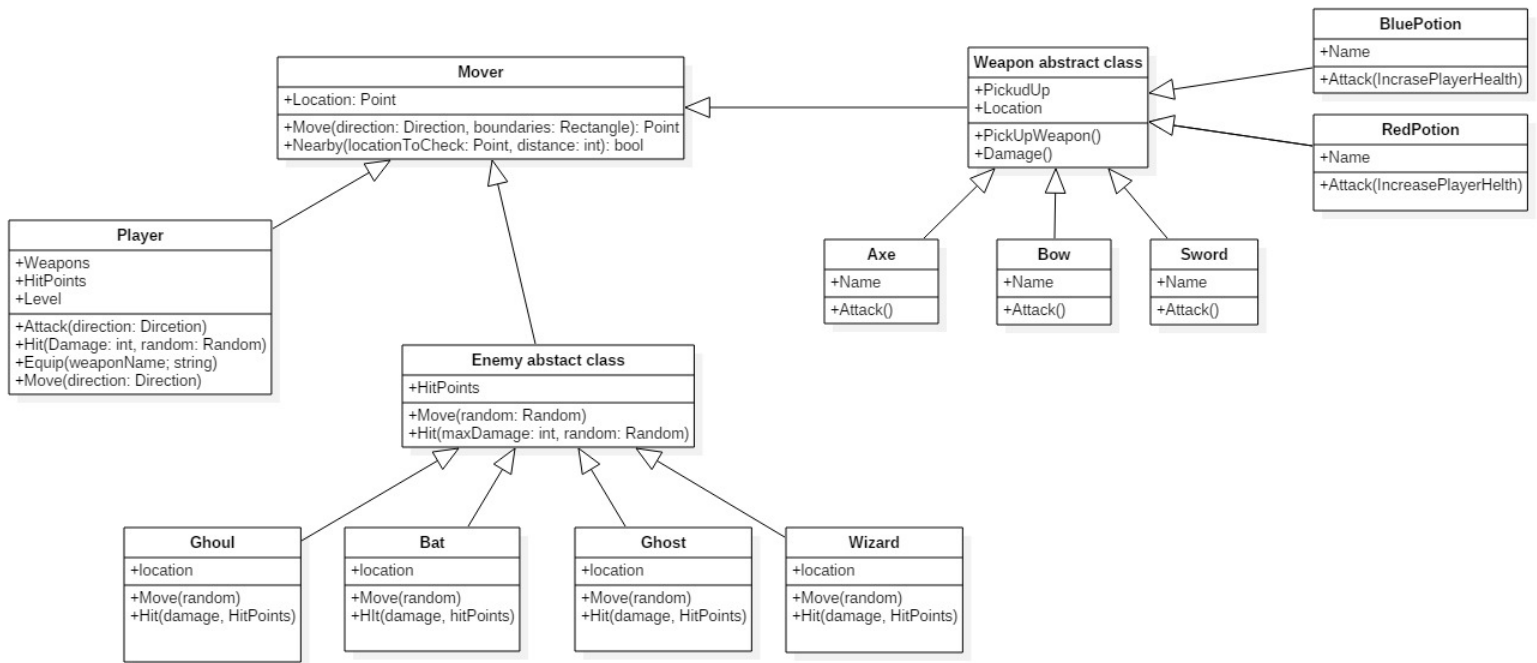


## Diagram klas – ciąg dalszy

### 1. Stworzenie klas dla Enemis oraz Weapons



Klasy Bat, Ghost itp dziedziczą po klasie Enemy, gdzie zdefiniowany jest sposób poruszania Move(), zadawanych obrażeń Hit().

Klasy Axe, Bow, BluePotion itp. Dziedzczą po Weapon. Każda broń przechowuje swoje położenie. Posiada także właściwości, która określa czy dana broń jest podniesiona PickedUp(). Name zwraca nazwę broni. Każda broń posiada określony zasięg i sposób ataku. Metoda DamageEnemy() wywoływana jest przez Attack(), jeżeli znajdzie przeciwnika wywołując metodę Hit() i zwraca True. Jeśli nie to false.

Potion także dziedziczy po klasie Weapon ponieważ są używane w taki sam sposób jak bronie, poprzez przycisk ataku, użycie potiona wywołując metodę IncreasePlayerHealth().