```
Thread
            Δ
          Entita
     + x
     + velocita
     + su1
      + direzione
      + Contat
      + Num
      + SArea
      + AreaAttacco
      + AreaSX
     + collisioniSI
     and 11 more...
      - p
- t
      y
      su2
       giu1
      giu2
      - sinistra1
      sinistra2
      destra1
      ~ destra2
     and 6 more...
     + Entita()
     + Entita()
      + setMove()
     + muovi()
      + draw()
      + setup()
     + parla()
            Δ
        Giocatore
 attaccoSu1
  livello
 forza
 attacco
 difesa
 spirito
 exp
 soldi
 Arma
 Scudo
 attaccoSpada
 difesaScudo
+ schermoX
 schermo
 ContAttacchi
 attaccoSu2
 attaccoGiu1
 · attaccoGiu2
· attaccoSinistra1
 attaccoSinistra2
 attaccoDestra1
 attaccoDestra2
 attaccando
ContFermo
+ Giocatore()
 setBasi()
+ getAttacco()
 getDifesa()
 getImmagineG()
 getImmagineAttaccoG()
 muovi()
+ RaccogliOGG()
+ interazNPC()
 contattoNemici()
 dannoNemico()
+ draw()
attaccando()
```