```
        ┌─────────────────┐
        │     IObject     │
        ├─────────────────┤
        │                 │
        ├─────────────────┤
        │ + spawn()       │
        │ + destroy()     │
        │ + ~IObject()    │
        └─────────────────┘
                △
                │
        ┌─────────────────┐
        │     Object      │
        ├─────────────────┤
        │                 │
        ├─────────────────┤
        │ + spawn()       │
        │ + destroy()     │
        │ + ~Object()     │
        └─────────────────┘
                △
                │
        ┌─────────────────┐
        │      Unit       │
        ├─────────────────┤
        │ + HP            │
        │ + MP            │
        │ + DMG           │
        │ + AS            │
        │ + MS            │
        ├─────────────────┤
        │ + ~Unit()       │
        └─────────────────┘
                △
                │
        ┌─────────────────┐
        │      Hero       │
        ├─────────────────┤
        │                 │
        ├─────────────────┤
        │ + ~Hero()       │
        └─────────────────┘
                △
                │
        ┌─────────────────┐
        │     Human       │
        ├─────────────────┤
        │                 │
        ├─────────────────┤
        │ + ~Human()      │
        └─────────────────┘
                △
                │
        ┌─────────────────┐
        │   BloodMage     │
        ├─────────────────┤
        │                 │
        ├─────────────────┤
        │ + ~BloodMage()  │
        └─────────────────┘
```