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