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