Закінчити архітектурне дерево, реалізувавши унікальну поведінку(методи) та характеристики(поля/властивості), для кожного з створених елементів. Мінімум 2 ітерації на кожну з гілок. Замість ss – створюємо клас з назвою яка буде логічно продовжувати конкретну гілку. Класи/методи/властивості повинні мати відповідні модифікатори доступу(private/protected/public), та ключові слова(abstract/virtual/static…) які реалізовуватимуть відповідну поведінку. Реалізовувати методи не потрібно, достатньо через коментарі написати за що він відповідає.

Наприклад ключовий метод Interact() для NPC - //Відкриває вікно чату

NPC –// персонаж, керований програмою

* NeitralNPC –// нейтрально налаштований до гравця персонаж
* EnemyNPC –// ворожо/негативно налаштований до гравця персонаж
* FriendlyNPC –// дружньо/позитивно налаштований до гравця персонаж

Item –// додає предмет в інвентар гравця, якщо там є місце

* Armor –// броня для додаткового захисту персонажа, а також додаткових баффів
* Weapons –// зброя за допомогою можна вбивати ворогів, може бути для ближнього бою та далекого
* Potion –// зілля для відновлення здоров’я або енергії
* Food –// їжа для невеликого відновлення здоров’я або енергії

Enemy –// ворожо настроєний персонаж

* Regular –// найпоширеніші противники
* Unique –// посилені версії звичайних ворогів
* Super unique –// унікальні монстри з деякими фіксованими характеристиками
  + Quest enemy –// ворог, який з’являється при закінченні квеста
  + Act boss –// ворог, який з’являється при завершенні акту

Interact() - //відкриває вікно чату

Interplay() - //взаємодія

QuestGiver() - // видача квесту

Trades() - // обмін, покупка, продаж предметів

Conversation() - // розмова з NPC