```
Unit

    maxHP

- hP

    type

    name

- pos

    nextPos

+ Unit()
+ operator-()
+ updateMovements()
+ getPos()
+ getType()
+ toString()
         Heros
# attaqueSpeciale
+ Heros()
+ ~Heros()
# setAttaqueSpeciale()
# getAttaqueSpeciale()
- initAttributes()
        IAHeros
     + IAHeros()
     + ~IAHeros()
```