```
┌─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                                    Entity                                     │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ + virtual Type getId() const =0                                               │
│ + virtual Point getCoords() const =0                                          │
│ + virtual int getPriority() const =0                                          │
│ + virtual bool isAlive() const =0                                             │
│ + virtual void act()=0                                                         │
│ + virtual void receiveDamage(double)=0                                         │
│ + virtual std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const =0 │
│ + virtual void killMySelf()=0                                                  │
│ + virtual std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const =0 │
│ + virtual ~Entity()=default                                                    │
└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
                                      △
                                      │
┌─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                                   Obstacle                                     │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ # Type id_                                                                     │
│ # Terrain * terrain_                                                           │
│ # Point coords_                                                                │
│ # double max_hp_                                                               │
│ # double cur_hp_                                                               │
│ # int priority_                                                                │
│ # std::shared_ptr< Entity > captured_                                          │
│ # Point target_coords_                                                         │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ + Obstacle(Terrain *, Point coords, Type=Obstacle_)                            │
│ + virtual ~Obstacle()=default                                                  │
│ + void setCaptured(std::shared_ptr< Entity > captured)                         │
│ + void setTargetCoords(Point target_coords)                                    │
│ + void setDefaults()                                                           │
│ + void receiveDamage(double) override                                          │
│ + std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const override │
│ + void act() override                                                          │
│ + bool isAlive() const override                                                │
│ + int getPriority() const override                                             │
│ + Type getId() const override                                                  │
│ + Point getCoords() const override                                             │
│ + double getCurHp() const                                                      │
│ + void killMySelf() override                                                   │
│ + std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const override │
└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
                                      △
                                      │
┌─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                                  GeneralSquad                                  │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ # double damage_                                                               │
│ # double velocity_                                                             │
│ # int quantity_                                                                │
│ # double xp_for_destroying_                                                    │
│ # double attack_range_                                                         │
│ # bool moving_                                                                 │
│ # bool attacking_                                                              │
│ # std::shared_ptr< Summoner > summoner_                                        │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ + GeneralSquad(Terrain *, Point coords, Type=General_)                         │
│ + virtual ~GeneralSquad()=default                                              │
│ + void setSummoner(std::shared_ptr< Summoner > summoner)                       │
│ + void tryToMove()                                                             │
│ + void tryToAttack()                                                           │
│ + std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const override │
│ + void act() override                                                          │
│ + virtual void update()                                                        │
│ + virtual void move()                                                          │
│ + virtual void attack()                                                        │
│ + virtual void giveDamage()                                                    │
│ + std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const override │
└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
              △                                              △
              │                                              │
┌──────────────────────────────────────────┐   ┌──────────────────────────────────────────┐
│            GeneralHealingSquad            │   │                MoralSquad                 │
├──────────────────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────────────────┤
│ # double healing_speed_                   │   │ # double morality_                        │
│ # bool healing_                           │   │ # double stabilization_speed_             │
├──────────────────────────────────────────┤   ├──────────────────────────────────────────┤
│ + GeneralHealingSquad(Terrain *, Point coords, Type=GeneralHealing_) │ │ + MoralSquad(Terrain *, Point coords, Type=Moral_) │
│ + virtual ~GeneralHealingSquad()=default  │   │ + virtual ~MoralSquad()=default           │
│ + void tryToHeal()                        │   │ + std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const override │
│ + std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const override │ │ + void stabilizeMorality() │
│ + virtual void heal()                     │   │ + void act() override                     │
│ + void act() override                     │   │ + void update() override                  │
│ + void update() override                  │   │ + void attack() override                  │
│ + std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const override │ │ + void giveDamage() override │
│                                           │   │ + std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const override │
└──────────────────────────────────────────┘   └──────────────────────────────────────────┘
              △                                              △
              │                                              │
              └──────────────────┬───────────────────────────┘
                                 │
┌─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                                MoralHealingSquad                               │
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
├─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ + MoralHealingSquad(Terrain *, Point coords, Type=MoralHealing_)               │
│ + virtual ~MoralHealingSquad()=default                                         │
│ + std::vector< std::pair< void(*)(Entity *), const char * > > getMenu() const override │
│ + void act() override                                                          │
│ + void heal() override                                                         │
│ + void update() override                                                       │
│ + std::vector< std::pair< std::string, std::string > > serialize() const override │
└─────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```