Hero UML

By Golden Gates

Hero *(italic)*

- health : int

- skillLevel : int

- *Inventory : Item

+ setHealth (int) : void

+ setSkillLevel (int) : void

+ getHealth ( ) : int

+ getSkillLevel ( ) : int

+ setInventory(Item[ ]) : void

+ getInvetory() : Item

+ deleteInventory(Item [])

+ levelUp() : void

+ virtual toString() = 0 : void

+ Hero ( )

+ Hero(int, int)

Mage

- jinx: int

+ setJinx (int) : void

+ getJinx ( ) : int

+ Jinx ( ) : default

+ Jinx (int)

+ Jinx (int , int , int)

+ toString() : void

Hunter

- speed: int

+ setSpeed (int) : void

+ getSpeed ( ) : int

+ Hunter ( ) : default

+ Hunter (int)

+ Hunter (int,int,int)

+ toString() : void

Saiyan

- strength: int

+ setStrength (int) : void

+ getStrength ( ) : int

+ Saiyan ( ) : default

+ Saiyan (int)

+ Saiyan (int, int ,int)

+ toString() : void