```
┌────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│ GameCharacter                                                        │
├────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ -name: String                                                        │
│ -xPos: double                                                        │
│ -yPos : double                                                       │
│ -powerLevel : int                                                    │
├────────────────────────────────────────────────────────────────────┤
│ #GameCharacter()                                                     │
│ #GameCharacter(name: String, xPos: double, yPos: double, powerLevel: int) │
│                                                                      │
│ +getName() : String                                                  │
│ +setName(name: String): void                                         │
│ +getXPos(): double                                                   │
│ +setXPos(xPos: double) : void                                        │
│ +getYPos(): double                                                   │
│ +setYPos(yPos: double) : void                                        │
│ +getPowerLevel(): int                                                │
│ +setPowerLevel(amount: int) : void                                   │
│ +toString() : String                                                 │
│ +moveIt(): void                                                      │
│ +increasePower(): void                                               │
│ +decreasePower(): void                                               │
└────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
                              △
                              │
┌────────────────────────────────────────┐
│ Sprite                                   │
├────────────────────────────────────────┤
│ -name: String                            │
│ -x : double                              │
│ -y : double                              │
│ -powerLevel : int                        │
│ +numOfSprites : int                      │
├────────────────────────────────────────┤
│ +Sprite(name : String)                   │
│ +Sprite(name: String, x: double, y: double, powerLevel: int) │
│ +powerUp(amt: int) : void                │
│ +getName() :String                       │
│ +setName(name : String): void            │
│ +getX() : double                         │
│ +setX(x : double) : void                 │
│ +getY() : double                         │
│ +setY(y : double) :void                  │
│ + getPowerLevel() : int                  │
│ +setPowerLevel(powerLevel : int): void   │
└────────────────────────────────────────┘
```

- Sprite is a class that models a video game character.
- x and y represent the x and y position on the screen.
- powerLevel is a value between 0 and 100, inclusive, indicating power. 0 is none, 100 is full power.
- Default x and yP is 0,0 unless otherwise specified.
- Sprite(name : String) will initialize name to name, x to 0, y to 0, and powerLevel to 100, and increment numOfSprites.
- Sprite(name: String, x: double, y: double, power: int) will initialize initialize name. x, y, powerLevel, increment numOfSprites.
- powerUp(amt : int) will add amt to powerLevel