

POOmonT : POOmonComportamento
+ executaMandibulaDeFogo(): void + executaNevoaSulfurica(): void + executaPhosphorusCorruptibile(): void

POOmonH : POOmonComportamento
+ executaMordidaFeroz(): void + executaCaudaDemolidora(): void + executaChoqueMaligno(): void

POOmonA : POOmonComportamento
+ executaBicadaAtordoante(): void + executaRasanteDeFerro(): void + executaFuracaolImpetuoso(): void

**OBS:** Considerando que todas as classes dos POOmons herdam da classe criada "POOmonComportamento", consideramos que todos os atributos e getter e setters dos mesmo estarão lá.