Spawer1 , Spawer2 .... sẽ thừa kế từ SpawerBehavior, class này giữ các thông tin của nhân vật , nhưng chú yếu là prefab mấy cây súng.

Ammo1 , Ammo2 .... thừ kế AmmoBahavior , clas này giữ các thông tin của đạn :v như tốc độ, điểm, prefab.

Class Gun là class chính sẽ đưa vào nhân vật, sử dụng đa hình cho hai cái Behavior trên. Khi cần thêm 1 cái nhân vật hay là 1 loại đạn thì dễ thêm, thay hơn