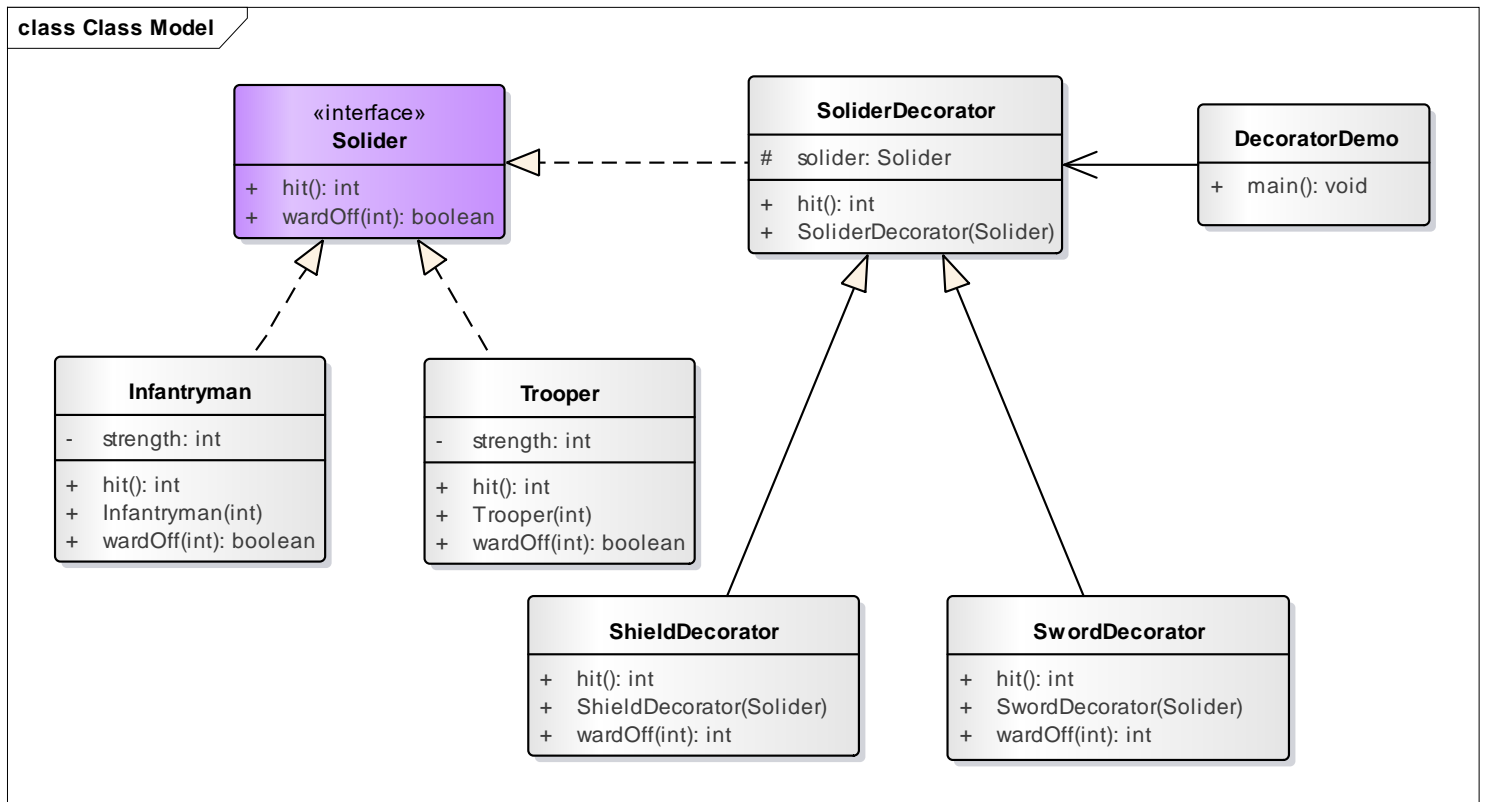


I. Design Pattern

Chú thích:

- *Interface **Solider*** khai báo 2 phương thức **hit ()** và **wardOff (int)**, chúng là 2 phương thức mà mỗi **Solider** cụ thể nào đó phải có.
- *Class **Infantryman*** (lính bộ) và **Trooper** (kỵ binh) hiện thực các lời khai báo phương thức từ *interface **Solider***.
- *Abstract Class **SoliderDecorator*** chứa một đối tượng Solider “cụ thể” để thêm những đặc tính cho nó.
- *Class **ShieldDecorator*** kế thừa từ class **SoliderDecorator** và viết lại (override):
 - Phương thức **hit()** đặc trưng cho cách đánh của chiến binh khi có khiên (Shield).
 - Phương thức **wardOff(int)** đặc trưng cho khả năng chịu sát thương khi có khiên.
- *Class **SwordDecorator*** kế thừa từ class **SoliderDecorator** và viết lại (override):
 - Phương thức **hit()** đặc trưng cho cách đánh của chiến binh khi có kiếm (Sword).
 - Phương thức **wardOff(int)** đặc trưng cho khả năng chịu sát thương khi có kiếm.



Class Diagram