di.uniba.map.b.adventure.impl. MetalSlug.nextMove

di.uniba.map.b.adventure.impl. KillObserver.update

di.uniba.map.b.adventure.impl. MoveObserver.update

di.uniba.map.b.adventure.impl. UseObserver.update di.uniba.map.b.adventure.type. Room.isMonsterAlive