

## Personagem

Inimigos, Jogador

- Manter os atributos do personagem, como saúde, níveis, experiência, atributos específicos da classe (por exemplo, magia, força, destreza).
- Atuar como a entidade principal para interações com o ambiente e outros personagens.

- Mochila (para gerenciar itens).

## Item

Poção de cura, Poção de mana, Poção de Estamina, Poção de Ataque, Poção de Defesa

- Representar os itens que podem ser coletados e usados pelo jogador.
- Definir atributos e efeitos dos itens.
- Implementar operações relacionadas à utilização do item, como cura, aumento de ataque, aplicação de status, etc.

- Personagem (para atualizar valores do personagem quando o item é utilizado).
- Mochila (para armazenar os itens)

## Jogo

- Controlar o fluxo geral do jogo.
- Gerenciar a sequência de batalhas.
- Detectar a condição de vitória (derrotar o último oponente).
- Facilitar a transição entre batalhas e gerenciar o progresso do jogador.

- Classe do jogador (para gerenciar a escolha de classe, progressão de níveis e atributos do jogador).
- Mochila (para gerenciar itens coletados durante o jogo).
- Personagens (para representar oponentes nas batalhas).
- Itens (para representar os itens presentes no jogo)

## Mochila

- Armazenar e gerenciar os itens coletados pelo jogador.
- Exibir o conteúdo da mochila.
- Permitir a seleção e uso de itens da mochila.

- Itens

## Classe

Mago, Guerreiro e Ladino.

- Representar a escolha de classe feita pelo jogador.
- Definir atributos e habilidades específicos da classe.
- Gerenciar a progressão de níveis do jogador.

- Personagem  
(representando o  
personagem que detêm a  
classe)