```
┌─────────────────────────────────────┐
│                IItem                │
├─────────────────────────────────────┤
│ + string name                       │
│ + string type                       │
│ + string desc                       │
│ + int count                         │
├─────────────────────────────────────┤
│ + IItem(string n, string t,         │
│     string d, int c)                │
│ + virtual ~IItem()                  │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│             IEnemyItem              │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│ + IEnemyItem(string n, string       │
│     t, string d, int c)             │
│ + virtual bool use(Player &player,  │
│     Entity &enemy)=0                │
└─────────────────────────────────────┘
                  △
                  │
┌─────────────────────────────────────┐
│              IWeapon                │
├─────────────────────────────────────┤
│ + int dmg                           │
├─────────────────────────────────────┤
│ + IWeapon(string name, string       │
│     desc, int count, int dmg)       │
│ + bool use(Player &player, Entity   │
│     &enemy) override                │
└─────────────────────────────────────┘
         △                    △
         │                    │
┌──────────────────┐  ┌──────────────────┐
│    CoolStick     │  │     Yamato       │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│ + static const int dmg │ + static const int dmg │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│ + CoolStick()    │  │ + Yamato()       │
└──────────────────┘  └──────────────────┘
```