```
┌─────────────────────────────────────┐
│               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                 │
└─────────────────────────────────────┘
                   △
                   │
┌─────────────────────────────────────┐
│               Weapon                │
├─────────────────────────────────────┤
│ + int dmg                           │
├─────────────────────────────────────┤
│ + Weapon(string name, string        │
│    desc, int count, int dmg)        │
│ + bool use(Player &player, Entity   │
│    &enemy) override                 │
└─────────────────────────────────────┘
            △            △
            │            │
┌──────────────────┐  ┌──────────────────┐
│    CoolStick     │  │      Yamato      │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│ + static const   │  │ + static const   │
│   int dmg        │  │   int dmg        │
├──────────────────┤  ├──────────────────┤
│ + CoolStick()    │  │ + Yamato()       │
└──────────────────┘  └──────────────────┘
```