

```
//declare Object
var johny = Enemy()

//access function or method
// method ต้องมี () ต่อท้าย
//johny.move()
//johny.attack()
//access variable or properties
//ข้อสังเกต ไม่มี () จะเป็นตัวแปร
//print("health= \(johny.health)")
//print("attack strength= \(johny.attackStrength)")

var M = Dragon()
M.move() //ใช้ได้เพราะสืบทอดมาจาก Enemy
M.attack() //ใช้ได้เพราะสืบทอดมาจาก Enemy
M.talk(speech: "Wow!!")
print("wing span= \(M.wingSpan)")
M.move()
```