

### Classe - Knight

- aparencia: String  
- tamanho: int  
- arma: String

+ vagar(): void  
+ interagirObjeto(): void  
+ usarFerrao(): void

### Classe - Comerciante

- precoProduto: int  
- localizacao: Spring  
- dialogo: Spring

+ vender(): void  
+ conversar(): void  
+ cantarolar(): void

### Classe - Hornet

- capaCor: Spring  
- velocidade: int  
- hostilidade: String

+ esquivar(): void  
+ atacar(): void  
+ provocar(): void