**Die Klasse Figure und ihre Unterklassen**

In der Klasse Figure werden die Objekte definiert, die sich auf der Karte bewegen können. Es werden die Grundlegenden Attribute deklariert, die an die Unterklassen vererbt werden. In den Unterklassen wird dann unterschieden in die Objekte die vom Spieler gesteuert werden, die Heros, und in die Objekte die vom System gesteuert werden, die Enemys. Da es eine große Vielfalt an Enemys gibt, beziehungsweise geben kann werden die verschiedenen Arten in einem Enum gespeichert, dieses heißt EnemyEnum. In dem Konstruktor von Enemy wird dann nur noch der so genannte enemyType übergeben, dieser muss ein Element des EnemyEnums sein und anhand der dort gespeicherten Werte für die Attribute wird der Entsprechende Enemy erstellt. Das gleiche Prinzip gilt auch beim HeroEnum, hier gibt es zwar nicht so viele verschiedene wie bei den Enemys, aber es ist die einfachste Möglichkeit verschiedene Objekte, die die gleichem Attribute aber unterschiedliche Werte haben zu speichern.

**LootDrop und Backpack**

Das Enum LootDrop soll die verschiedenen Materialien speichern, die von den Enemys während den Quests fallengelassen werden. Neben dem Namen haben LootDrops eine Rarity, also die Seltenheit des Materials, dort gibt es fünf Stufen, Common, Uncommon, Rare, Epic und Legendary. Zusätzlich dazu haben sie noch eine Nummer innerhalb der Seltenheit, über diese soll dann auf sie zugegriffen werden. Der Backpack soll diese Materialien speichern, als Attribut hat er eine size, also die Anzahl der Slots, die benutzt werden können. Bestehen tut er aus einem Array von LootDrops in dem diese dann gespeichert werden können. Die Materialien sollen auch nicht einzeln im Backpack gespeichert werden sondern als Stacks, die maximale Größe dieser soll von der Seltenheit abhängen, je seltener das Material, desto kleiner der Stack. Die Stacks sollen dann Arrays des Entsprechenden Materials sein.