**Monster krav**

Klassbiblioteket ska ha klasser som representerar olika monster.

Klassbiblioteket för monster ska implementeras som en klasshierarki.

Följande klasser/typer av monster ska finnas i klassbiblioteket;

Monster (abstrakt superklass). Det ska inte gå att skapa instanser av denna klass (monster), Frankenstein, King Kong, BigFoot, Spöke, Vidunder (Subklasser).

Alla monster ska ha följande egenskaper; Styrka, snabbhet, agressivitet.

Alla monster ska vara sårbara (minskar styrkan i olika hög grad) för (olika typer av) attacker.

Alla monster ska kunna röra sig över (för de olika monstren) olika delar av kartan.

**Frankenstein.**

Det ska endast finnas en instans av denna monster-typ(singelton).

Styrka är från början 60. Snabbhet 20. Agressivitet 30.

Franskenstein kan återupplivas om styrkan blivit mindre än 0.

*Vid attack x minskar styrkan med x.*

**King Kong.**

Det ska endast finnas en instans av denna monster-typ(singelton).

Styrka är från början 80. Snabbhet 50. Agressivitet 50.

*Vid attack x minskar styrkan med x.*

**Vampyr**

Det kan finnas flera instanser av denna monster-typ.

Styrka är från början 90. Snabbhet 80. Agressivitet 50.

Om det är dag är styrkan 5.

*Vid attack x minskar styrkan med x men kan aldrig bli mindre än 0.*

**Spöke**

Det kan finnas flera instanser av denna monster-typ.

Spöken kan vara osynliga.

Har en ålder som kan anges vi skapande av objekten.

Styrka är från början 50. Snabbhet 60. Agressivitet 20.

Om åldern är över 100 år är styrkan med 70.

*Vid attack x minskar styrkan med x men kan aldrig bli mindre än 0.*