```
┌─────────────────────────────┐
│          Behavior           │
├─────────────────────────────┤
│ # QPointer< GameObject      │
│ > m_owner                   │
├─────────────────────────────┤
│ + Behavior(QPointer         │
│ < GameObject > owner)       │
│ + virtual ~Behavior()=0     │
│ + Behavior()=delete         │
│ + Behavior & operator       │
│ =(const Behavior &)         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│          Movement           │
├─────────────────────────────┤
│ + static const struct       │
│ Movement::SETTINGS          │
│ Settings                    │
├─────────────────────────────┤
│ + Movement(QPointer         │
│ < GameObject > owner)       │
│ + Movement()=delete         │
│ + virtual ~Movement()=0     │
│ + Movement & operator       │
│ =(const Movement &)         │
│ + virtual bool stepOn       │
│ (const QPointer< GameObject │
│ > target)                   │
│ + virtual bool stepOn       │
│ (Direction direction)       │
│ + virtual bool isSteppable()│
│ + virtual bool getSteppedOn │
│ (const QPointer< GameObject │
│ > &source)                  │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│     GenericMoveBehavior     │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + GenericMoveBehavior       │
│ (QPointer< GameObject       │
│ > owner)                    │
│ + GenericMoveBehavior       │
│ ()=delete                   │
│ + bool stepOn(QPointer      │
│ < GameObject > target)      │
│ override                    │
│ + bool stepOn(Direction     │
│ direction) override         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│   GenericWalkableBehavior   │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + GenericWalkableBehavior   │
│ (QPointer< GameObject >     │
│ owner)                      │
│ + GenericWalkableBehavior   │
│ ()=delete                   │
│ + bool isSteppable()        │
│ override                    │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│       ObstacleBehavior      │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + ObstacleBehavior()        │
│ + bool stepOn(const QShared │
│ Pointer< GameObject > &target)│
│ override                    │
│ + bool getSeppedOn(const    │
│ QSharedPointer< GameObject  │
│ > &source) override         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│   RandomMovementBehavior    │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + RandomMovementBehavior    │
│ (QPointer< GameObject       │
│ > owner)                    │
│ + RandomMovementBehavior    │
│ ()=delete                   │
│ + void moveRandomly()       │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│      HealOnStepBehavior     │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + HealOnStepBehavior        │
│ (QPointer< GameObject       │
│ > owner)                    │
│ + HealOnStepBehavior        │
│ ()=delete                   │
│ + bool getSteppedOn(const   │
│ QPointer< GameObject        │
│ > &source) override         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│        NewLevelOnStep       │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + NewLevelOnStep(QPointer   │
│ < GameObject > owner)       │
│ + NewLevelOnStep()=delete   │
│ + bool getSteppedOn(const   │
│ QPointer< GameObject        │
│ > &source) override         │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│     PoisonOnStepBehavior    │
├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────────┤
│ + PoisonOnStepBehavior      │
│ (QPointer< GameObject       │
│ > owner)                    │
│ + PoisonOnStepBehavior      │
│ ()=delete                   │
│ + bool getSteppedOn(const   │
│ QPointer< GameObject        │
│ > &source) override         │
└─────────────────────────────┘
```