```
┌─────────────────────────┐
│         Enemy           │
├─────────────────────────┤
│ - p_s_Position          │
│ - p_s_Velocity          │
├─────────────────────────┤
│ + Enemy()               │
│ + ~Enemy()              │
│ + Enemy()               │
│ + get_Position()        │
│ + set_Position()        │
│ + get_Velocity()        │
│ + set_Velocity()        │
└─────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────┐
│      Crazy_enemy        │
├─────────────────────────┤
│ - p_S_SafePosition      │
│ - AnimationTimer        │
│ - frames                │
│ - WALK_STATUS           │
│ - health                │
├─────────────────────────┤
│ + Crazy_enemy()         │
│ + ~Crazy_enemy()        │
│ + render()              │
│ + update()              │
│ + Crazy_enemy()         │
│ + Crazy_enemy()         │
│ + ~Crazy_enemy()        │
│ + get_Health()          │
│ + set_health()          │
│ + render()              │
│ + update()              │
└─────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────┐
│        Endboss          │
├─────────────────────────┤
│ - p_S_SafePosition      │
│ - AnimationTimer        │
│ - frames                │
│ - WALK_STATUS           │
│ - health                │
├─────────────────────────┤
│ + Endboss()             │
│ + Endboss()             │
│ + ~Endboss()            │
│ + get_Health()          │
│ + set_health()          │
│ + render()              │
│ + update()              │
└─────────────────────────┘
```