Personagem: Vida, estamina, hpMaximo, hpMinimo, forca, danoMinimo e danoMaximo, inventário.

Ações:Atacar, defeder, guardar , andar, esquivar.

Característica:Aliado, inimigo

Arma:danoMaximo,danoMinimo, destreza.

Npc

Ações: Falar, vender.

Inventário- 10 posições

Cenário

Propriedade de interação.

public class Personagem : Objeto

{ }

public class Personagem {

int vida: 700;

int estamina:210;

int hpMaximo:500;

int hpMinimo:250;

int força:300;

int danoMinimo:270;

int danoMaximo:700;

Item[ ] inventario;

}

public void Atacar( Personagem Inimigo) {

return atacar = hpMaximo+forca 0 ;

}

public void AtacarparaMatar( ) {

return atacarparamatar=força\*2;

{

public void AtacarMonstro() {

return atacarmonstro

public void Defender(Ataque Inimigo) {

return defender 0;

{

public void Guardar(Item) {

return guardar 0;

}

public void Andar( Dar 20 passos para esquerda){

return andar 0;

}

public void Esquivar( ){

return esquivar 0;

}

Item[] inventario = new inventario[10];

public abstract class personagem: objetoJogo

{

public bool Morrer()

this.hp = 0;

int hpAtual=210;

}

public abstract hpFinal ();

public class Item: Objeto

{ }

public class Arma: Item

{ }

public class Arma {

int danoMaximo:580;

int danoMinimo:150;

int destreza:300;

}

public class Cenario : Objeto

{ }

public class Cenario {

public void Interagir( ){

return interagir 0;

}

public class Npc: Personagem

{ }

public void Falar( ){

return falar 0;

}

public void Vender(){

return Vender 0;

}

public class Npc {

int hpAtual=210;

}