

# Προσχέδιο Σχεδίασης του Λογισμικού

## Κλάσεις:

- Υπερκλάση Entity  
Μέλη: υγεία, άμυνα, δύναμη, πλήθος γιατρικών  
Μέθοδοι για κίνηση : move, idle, attack, dodge, use\_healing
  - Υποκλάση Avatar  
Μέλη: ό,τι κληρονομεί, πλήθος φίλτρων
  - Υποκλάση Vampire  
Μέλη: ό,τι κληρονομεί
  - Υποκλάση Werewolf  
Μέλη: ό,τι κληρονομεί
- Κλάση Tile  
Μέλη: tile\_component (ή έδαφος ή οντότητα ή εμπόδιο (νερό/δέντρο) ή φίλτρο)  
Μέθοδοι: change\_component η οποία κάνει τις εξής αλλαγές:
  1. Από έδαφος σε οντότητα
  2. Από οντότητα σε έδαφος
  3. Από φίλτρο σε οντότητα (avatar)
- Κλάση Grid: δυναμικός δισδιάστατος πίνακας τύπου Tile