**UMLדיגארמת**

**הסברים**

* GameObject – מחלקת הבסיס שכל האובייקטים במשחק (סטטיים ודינאמיים) יורשים ממנה.  
  למחלקה זו שני מחלקות יורשות ישירות :
* StaticObject – מחלקה המייצגת את האובייקטים הסטטיים במשחק, האובייקטים שאינם משנים את מיקומם תוך כדי משחק:
* CollecableObject – אובייקטים אשר ניתן לאסוף אותם במהלך המשחק:
* Coin – מטבעות שעל השחקן לאסוף על מנת לעלות שלב.
* Gift – מתנות שייתוספו למשחק באופן אקראי והשחקן יוכל לאסוף ולקבל בונוסים במהלך המשחק.
* Wall – מחלקה התייצג קירות ורצפה. הריצפה ניתנת לחפירה ע"י השחקן.
* Rod – מחלקה התייצג מוט במשחק.
* Ladder – מחלקה התייצג סולם, לסולם תהיה אנימציה של תזוזה במהלך טיפוס של אויב או שחקן.
* MovingObject – מחלקה המייצגת את האובייקטים שמשנים את מיקומם במהלך המשחק:
* Player – מחלקה שתייצג את השחקן, תחזיק את כל המאפיינים, תזוזות והפעולות של השחקן.
* Enemy – מחלקת בסיס של שלושה סוגי אויבים במשחק:
* RandEnemy – אויב הנע בצורה אקראית.
* FoolEnemy – אויב הנע ימינה ושמאלה.
* SmartEnemy – אויב חכם שנע לעבר השחקן בכל זמן נתון במשחק.