```
┌─────────────────┐
│     string      │
├─────────────────┤
│                 │
├─────────────────┤
│                 │
└─────────────────┘
         │
         │ #file_name
         ◇
┌─────────────────────────┐
│      GameObject         │
├─────────────────────────┤
│ # position              │
│ # sprite                │
│ # isSpriteCreated       │
├─────────────────────────┤
│ + GameObject()          │
│ + ~GameObject()         │
│ + load()                │
│ + draw()                │
│ + setPosition()         │
│ + getPosition()         │
│ + getFileName()         │
│ + spriteContains()      │
│ + move()                │
│ + move()                │
│ and 7 more...           │
└─────────────────────────┘
         △
         │
┌───────────────────────────────┐
│      TowerGameObject          │
├───────────────────────────────┤
│ # _range_shape                │
│ # clock                       │
│ # time                        │
│ # _rate_of_fire               │
├───────────────────────────────┤
│ + TowerGameObject()           │
│ + ~TowerGameObject()          │
│ + getRangeShape()             │
│ + getRateOfFire()             │
│ + setRangeShape()             │
│ + setRateOfFire()             │
│ + circleToCircleIntersection()│
│ + canApplySpecialAfterEffects()│
└───────────────────────────────┘
```