```
┌─────────────────────────┐
│       GameObject         │
├─────────────────────────┤
│ # sprite                │
│ # file_name             │
│ # isSpriteCreated       │
├─────────────────────────┤
│ + GameObject()          │
│ + ~GameObject()         │
│ + load()                │
│ + draw()                │
│ + setPosition()         │
│ + getPosition()         │
│ + getFileName()         │
│ + spriteContains()      │
│ + move()                │
│ + move()                │
│ and 7 more...           │
└─────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────┐
│      ISubject       │
├─────────────────────┤
│ - observers         │
├─────────────────────┤
│ + attach()          │
│ + detach()          │
│ + notify()          │
└─────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│           Critter           │
├─────────────────────────────┤
│ + animation_handler         │
│ + isActive                  │
│ + hasSpawned                │
│ + isAtEndTile               │
│ + next_critter              │
│ # current_waypoint          │
│ # type                      │
│ # id                        │
│ # max_health                │
│ # hit_points                │
│ # position                  │
│ # steal_points              │
│ # player_reward             │
│ # speed                     │
│ # level                     │
│ # animation_index           │
│ # specialEffectApplied      │
│ # STEAL_LIVES               │
├─────────────────────────────┤
│ + controlCat()              │
│ + Critter()                 │
│ + ~Critter()                │
│ + getId()                   │
│ + getHitPoints()            │
│ + setHitPoints()            │
│ + getStealPointsStrength()  │
│ + getPlayerReward()         │
│ + getSpeed()                │
│ + reduceSpeed()             │
│ and 13 more...              │
│ # initializeCritter()       │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────┐
│         BlackCat        │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│ + BlackCat()            │
│ + ~BlackCat()           │
│ - initializeCritter()   │
└─────────────────────────┘
```