Закінчити архітектурне дерево, реалізувавши унікальну поведінку(методи) та характеристики(поля/властивості), для кожного з створених елементів. Мінімум 2 ітерації на кожну з гілок. Замість ss – створюємо клас з назвою яка буде логічно продовжувати конкретну гілку. Класи/методи/властивості повинні мати відповідні модифікатори доступу(private/protected/public), та ключові слова(abstract/virtual/static…) які реалізовуватимуть відповідну поведінку. Реалізовувати методи не потрібно, достатньо через коментарі написати за що він відповідає.

Наприклад ключовий метод Interact() для NPC - //Відкриває вікно чату

Item –// додає ітем в інвентар гравця, якщо там є місце

Interact – //відкрити вікно чату

Interplay - //взаємодія

Show The Amount Of Lost Health – //показати скільки відняло очків здоров`я

Show Damage Received - //показати скільки було отримано урона від ворога

Damage Received - //отриманий урон

Mob – // моб

Messages - // повідомлення