# DOCUMENTAÇÃO DO DIAGRAMA DE CLASSES

A classe Personagem interage com a classe Mapa que interage com a classe Barco. A classe Personagem possui 3 atributos, Nome (do tipo String, cada personagem do jogo, incluindo o jogador, terá nome), Vida (do tipo Int, todos os personagens possuem vida própria) e Inimigo (do tipo Boolean, todo personagem vai ser agressivo, sendo true, ou amigável, sendo false), e possui 4 métodos, Movimentar (todos os personagens se movimentam), Atacar (todos os personagens agressivos e o personagem do jogador conseguem atacar), GerenciarV (quando um personagem for atacado, sua vida será reduzida) e Interagir (é possível interagir com os personagens amigáveis). A classe Mapa possui um atributo, que é o atributo tamanho (tipo Double), e possui dois métodos, MudarCena (esse método define a troca de cena) e MostrarBarco (esse método define a exibição do barco no mapa). E a classe Barco possui 2 atributos, tamanho (tipo Double, o barco possui um tamanho) e condicao (tipo Boolean, cada barco tem um estado, true para estar em boas condições e false para que a condição seja ruim), e 2 métodos, Movimentar e Interagir, com as mesmas funções que os métodos da classe Personagem.