Class Bullet

Namespace: [SpicyInvaders](#)

Assembly: SpicyInvaders.dll

```
public class Bullet : ObjectBase
```

Inheritance

[object](#) ← [ObjectBase](#) ← Bullet

Inherited Members

[ObjectBase._x](#) , [ObjectBase._y](#) , [ObjectBase._color](#) , [ObjectBase._speed](#) , [ObjectBase._life](#) ,
[ObjectBase._isAlive](#) , [ObjectBase._IsAlive()](#) , [ObjectBase._OutLimitWindowYCheck(int)](#) ,
[object.Equals(object)](#) , [object.Equals(object, object)](#) , [object.GetHashCode()](#) , [object.GetType()](#) ,
[object.MemberwiseClone()](#) , [object.ReferenceEquals(object, object)](#) , [object.ToString()](#)

Constructors

Bullet(int, int, ConsoleColor, bool, int, int)

```
public Bullet(int originX, int originY, ConsoleColor bulletColor, bool player, int speed,
int life)
```

Parameters

`originX` [int](#)

`originY` [int](#)

`bulletColor` [ConsoleColor](#)

`player` [bool](#)

`speed` [int](#)

`life` [int](#)

Fields

fromPlayer

Variables spécifiques à Bullet

```
public bool fromPlayer
```

Field Value

[bool](#)↗

Methods

Draw()

La méthode Draw() affichera la forme de bullet et son couleur

```
public void Draw()
```

Move()

Méthode Move() exprimant le mouvement avec la vitesse sur l'axe des y

```
public void Move()
```