

Class Alien

Namespace: [SpicyInvaders](#)








Assembly: SpicyInvaders.dll

```
public class Alien : ObjectBase
```

Inheritance

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

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

Alien(int, int, ConsoleColor, int, int)

```
public Alien(int originX, int originY, ConsoleColor colorSkin, int speed, int life)
```

Parameters

originX [int](#) 

originY [int](#) 

colorSkin [ConsoleColor](#) 

speed [int](#) 

life [int](#) 

Fields

assetLimitX

```
public int assetLimitX
```

Field Value

[int](#)

assetLimitY

```
public int assetLimitY
```

Field Value

[int](#)

moveDown

```
public bool moveDown
```

Field Value

[bool](#)

moveLeft

Variables spécifiques à Alien

```
public bool moveLeft
```

Field Value

[bool](#)

Methods

Draw()

La méthode Draw() affichera la forme de l'alien en fonction de sa quantité de vie.

```
public void Draw()
```

Move()

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

```
public void Move()
```