Class Player

Namespace: [SpicyInvaders](#)

Assembly: SpicyInvaders.dll

```
public class Player : ObjectBase
```

Inheritance

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

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

Player(int, int, ConsoleColor, int, int)

Initialisation de l'objet et enregistrement de ses valeurs

```
public Player(int originX, int originY, ConsoleColor color, int speed, int life)
```

Parameters

originX [int](#)

originY [int](#)

color [ConsoleColor](#)

speed [int](#)

life [int](#)

Fields

canAttack

```
    public bool canAttack
```

Field Value

[bool⬈](#)

dimensionX

```
    public int dimensionX
```

Field Value

[int⬈](#)

dimensionY

```
    public int dimensionY
```

Field Value

[int⬈](#)

moveAllowLeft

```
    public bool moveAllowLeft
```

Field Value

[bool⬈](#)

moveAllowRight

```
    public bool moveAllowRight
```

Field Value

[bool↗](#)

nickName

```
public string nickName
```

Field Value

[string↗](#)

Methods

Draw()

La méthode Draw() affichera la forme de le player avec different couleur en fonction de sa quantité de vie.

```
public void Draw()
```

Move(bool, bool)

///

Méthode Move() exprimant le mouvement avec la vitesse sur l'axe des x et en function de le sens de mouvement

```
public void Move(bool moveLeft, bool moveRight)
```

Parameters

moveLeft [bool↗](#)

moveRight [bool↗](#)