

<<Class>> GameObject

Coordinate(): x(0), y(0) Coordinate(int, int) Coordinate(Coordinate&)

+ setX(int): return void

- + setY(int): return void
- + getX(): return int
- + getY(): return int
- + operator+(Coordinate&): return Coordinate
- + operator-(Coordinate&): return Coordinate
- + operator=(Coordinate&): return Coordinate
- + operator==(Coordinate&): return bool

класс отвечающий за габариты объекта, в любом случае мне прийдется отслеживать колизию объектов с помощью класса координаты?