

Class Ammo

</>

Namespace: [Model](#)








Assembly: Model.dll

```
public class Ammo
```

Inheritance

[object](#)  ← Ammo

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  ,
[object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  ,
[object.ToString\(\)](#) 

Constructors

Ammo()

</>

Constructeur pour mettre des balles dans le chargeur du joueur

```
public Ammo()
```

Ammo(int)

</>

Constructeur lorsque le joueur tire la balle prend la même position que le joueur

```
public Ammo(int x)
```

Parameters

x [int](#) 

Fields

```
_X
```

</>

```
public int _x
```

Field Value

[int](#)

```
_y
```

</>

```
public int _y
```

Field Value

[int](#)

Methods

AmmoUpdate()

</>

met à jour les balles

```
public void AmmoUpdate()
```