

Class Player

</>

Namespace: [Model](#)








Assembly: Model.dll

```
public class Player
```

Inheritance

[object](#)  ← Player

Inherited Members

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

Constructors

Player()

</>

constructeur qui va mettre le nombre maximal de munitions dans le chargeur du joueur

```
public Player()
```

Fields

_enemiesKillToGiveAmmo

</>

```
public int _enemiesKillToGiveAmmo
```

Field Value

[int](#) 

_name

</>

```
public string _name
```

Field Value

[string](#)

```
_X
```

```
public int _x
```

Field Value

[int](#)

```
_y
```

```
public int _y
```

Field Value

[int](#)

```
chargerAmmo
```

```
public List<Ammo> chargerAmmo
```

Field Value

[List](#) <[Ammo](#)>

Properties

```
Speed
```

```
public int Speed { get; }
```

Property Value

[int](#)

Methods

AddAmmo(int)

</>

va ajouter des balles dans le chargeur

```
public void AddAmmo(int numberAmmo)
```

Parameters

numberAmmo [int](#)

EnterName(string)

</>

le joueur met un pseudo

```
public void EnterName(string pseudo)
```

Parameters

pseudo [string](#)

PlayerMovementUpdate(int)

</>

va mettre à joueur la position du joueur

```
public void PlayerMovementUpdate(int move)
```

Parameters

move [int](#)