

Class Enemy

</>

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

```
public class Enemy
```

Inheritance

[object](#) ← Enemy

Inherited Members

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

Constructors

Enemy(int)

</>

Constructeur pour décider ou commence l'ennemie sur la ligne horizontal

```
public Enemy(int x)
```

Parameters

x [int](#)

Fields

```
_X
```

</>

```
public int _x
```

Field Value

[int](#)

`_y`

</>

```
public int _y
```

Field Value

[int](#)

Methods

`Down()`

</>

fais descendre l'ennemie de 2 case (hauteur de l'ennemi) et va changer la direction x de l'ennemie, c'est à dire s'il va à gauche ou à droite

```
public void Down()
```

`UpdateEnemy()`

</>

va déplacer l'ennemie à gauche ou à droite d'un certain nombre de case

```
public void UpdateEnemy()
```