

<p><b>class Plant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Int x;</li> <li>- Int y;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int type;</li> <li>- Int state</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getType(); Int getState();</p> <p>void setHealth(); void setState();</p> <p>void die(); void display(); void move();</p>	<p><b>class Chomper extends Plant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Int x;</li> <li>- Int y;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int type;</li> <li>- Int state</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getType(); Int getState();</p> <p>void setHealth(); void setState();</p> <p>void die(); void display(); void move();</p>
<p><b>class Peashooter extends Plant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Int x;</li> <li>- Int y;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Int shotCounter;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Int type;</li> <li>- ArrayList&lt;Projectile&gt; projectiles;</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getDamage(); int getState(); Int getType(); ArrayList&lt;Projectile&gt; getProjectiles();</p> <p>void setHealth(); void setState();</p> <p>void die(); void shoot(); void display(); void move();</p>	<p><b>class Walnut extends Plant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Int x;</li> <li>- Int y;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int type;</li> <li>- Int state</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getType(); Int getState();</p> <p>void setHealth(); void setState();</p> <p>void die(); void display(); void move();</p>

<p><b>class Sunflower extends Plant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Int x;</li> <li>- Int y;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int type;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Int sunTime;</li> <li>- ArrayList&lt;Sunlight&gt; dropped;</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getType(); Int getState(); ArrayList&lt;Sunlight&gt; getDropped();</p> <p>void setHealth(); void setState();</p> <p>void generate(); void die(); void display(); void move();</p>	<p><b>class Sunlight</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Color c</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY();</p> <p>void setX(); void setY(); void setState();</p> <p>boolean hit(); void display(); void move();</p>
<p><b>class Projectile implem. Comparable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Color c</li> <li>- Int signature</li> </ul> <hr/> <p>float getX(); float getY(); Int getDamage(); Int getSignature()</p> <p>void setX(); void setY(); void setDamage();</p> <p>Int compareTo(); void display(); void move();</p>	

<p><b>class Zombie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Color c</li> <li>- float speed</li> </ul> <hr/> <p>float getX();        / void setX();  float getY();        / void setY();  Int getDamage();    / void setDamage()  Int getHealth();     / void setHealth();  Int getState();      / void setState();  Color getColor();    / void setColor()</p> <p>void die();  void display();  void move();</p>	<p><b>class Jock extends Zombie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Color c</li> <li>- float speed</li> </ul> <hr/> <p>float getX();        / void setX();  float getY();        / void setY();  Int getDamage();    / void setDamage()  Int getHealth();     / void setHealth();  Int getState();      / void setState();  Color getColor();    / void setColor()</p> <p>void die();  void display();  void move();</p>
<p><b>class Jumper extends Zombie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Color c</li> <li>- float speed</li> </ul> <hr/> <p>float getX();        / void setX();  float getY();        / void setY();  Int getDamage();    / void setDamage()  Int getHealth();     / void setHealth();  Int getState();      / void setState();  Color getColor();    / void setColor()</p> <p>void die();  void display();  void move();</p>	<p><b>class Boss extends Zombie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- float x;</li> <li>- float y;</li> <li>- Int damage;</li> <li>- Int health;</li> <li>- Int state;</li> <li>- Color c</li> <li>- float speed</li> </ul> <hr/> <p>float getX();        / void setX();  float getY();        / void setY();  Int getDamage();    / void setDamage()  Int getHealth();     / void setHealth();  Int getState();      / void setState();  Color getColor();    / void setColor()</p> <p>void die();  void display();  void move();</p>