

Class Alien

Namespace: [Model](#)








Assembly: Model.dll

```
public class Alien
```

Inheritance

[object](#)  ← Alien

Inherited Members

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

Fields

movingRight

boolean qui permet que l'alien aille à gauche ou à droite

```
public bool movingRight
```

Field Value

[bool](#) 

X

position x de l'alien

```
public int x
```

Field Value

[int](#) 

y

position y de l'alien

```
public int y
```

Field Value

[int](#) 

Methods

Draw()

permet d'afficher l'alien

```
public void Draw()
```

Move()

permet de deplaer l'alien de faire des zig zag

```
public void Move()
```

Class Canon

Namespace: [Model](#)








Assembly: Model.dll

```
public class Canon
```

Inheritance

[object](#)  ← Canon

Inherited Members

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

Fields

move

variable qui permet de dire si il part a droite ou a gauche

```
public bool move
```

Field Value

[bool](#) 

X

position x du canon

```
public int x
```

Field Value

[int](#) 

y

position y du canon

```
public int y
```

Field Value

[int](#)↗

Methods

Draw()

permet d'afficher le canon

```
public void Draw()
```

MoveLeft()

Permet de déplacer le canon à gauche

```
public void MoveLeft()
```

MoveRight()

permet de déplacer le canon a droite

```
public void MoveRight()
```

chargement(Missile)

```
public void chargement(Missile missileDefault)
```

Parameters

missileDefault [Missile](#)

shotMissile()

permet de tier les missiles

```
public Missile shotMissile()
```

Returns

[Missile](#)

Class Missile

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

```
public class Missile
```








Inheritance

[object](#)  ← Missile

Derived

[MissileCanon](#)

Inherited Members

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

Fields

MISSILE

```
public static string MISSILE
```

Field Value

[string](#) 

damage

```
public int damage
```

Field Value

[int](#) 

missileIsLaunched

```
public bool missileIsLaunched
```

Field Value

[bool](#)

X

Position x du missile

```
public int x
```

Field Value

[int](#)

y

Position y du missile

```
public int y
```

Field Value

[int](#)

Methods

DrawMissileJoueur(MissileCanon, Alien)

```
public static void DrawMissileJoueur(MissileCanon missile, Alien alien)
```

Parameters

missile [MissileCanon](#)

alien [Alien](#)

Class MissileCanon

Namespace: [Model](#)








Assembly: Model.dll

```
public class MissileCanon : Missile
```

Inheritance

[object](#)  ← [Missile](#) ← MissileCanon

Inherited Members

[Missile.x](#) , [Missile.y](#) , [Missile.missileIsLaunched](#) , [Missile.damage](#) , [Missile.MISSILE](#) ,
[Missile.DrawMissileJoueur\(MissileCanon, Alien\)](#) , [object.Equals\(object\)](#)  ,
[object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

MissileCanon(int)

```
public MissileCanon(int damage)
```

Parameters

damage [int](#) 

Methods

UpdateMisille()

ca permet de deplacer le missile

```
public void UpdateMisille()
```


Class Menu

Namespace: [Display](#)








Assembly: Model.dll

```
public class Menu
```

Inheritance

[object](#)  ← Menu

Inherited Members

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

Fields

JOUER

sous titre Jouer

```
public static string[] JOUER
```

Field Value

[string](#)  []

QUITTER

sous titre quitter

```
public static string[] QUITTER
```

Field Value

[string](#)  []

SCORE

sous titre Score

```
public static string[] SCORE
```

Field Value

[string](#) []

SousMenu

```
public static int SousMenu
```

Field Value

[int](#)

TITRE

Titre du jeu

```
public static string[] TITRE
```

Field Value

[string](#) []

Methods

DrawJouer()

Ca affiche le sous titre jouer en dessous du titre

```
public static void DrawJouer()
```

DrawQuitter()

permet d'afficher le choix quittez en dessous de score

```
public static void DrawQuitter()
```

DrawScore()

Ca affiche le sous titre score en dessous de Jouer

```
public static void DrawScore()
```

DrawTitre()

Ca affiche le titre en haut au milieu de la fenetre

```
public static void DrawTitre()
```

Class Playground

Namespace: [Display](#)








Assembly: Display.dll

```
public class Playground
```

Inheritance

[object](#)  ← Playground

Inherited Members

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

Fields

SHEIGHT

```
public const int SHEIGHT = 50
```

Field Value

[int](#) 

SWIDTH

```
public const int SWIDTH = 150
```

Field Value

[int](#) 

Methods

Clear()

super ce qui ce trouve sur l'écran

```
public static void Clear()
```

Init()

```
public static void Init()
```