

## MovingObjects

#	speed	:	int		
#	movementTracker	:	int		
#	animationState	:	int		
#	direction	:	char		
#	nextDirection	:	char		
#	movementTimer	:	QTimer*		
#	animationTimer	:	QTimer*		
#	sound	:	QMediaPlayer*		
#	state	:	std::string		
П					
+s	startMoving()	:	void		
+s	stopMoving()	:	void		
+S	reset()	:	virtual void		
Г					
#s	doMove()	:	virtual void		
#s #s	doMove() animate()	:	virtual void virtual void		

## Player

<b> </b> -	ghostskilled	:	int
Ŀ	numberOfPegsEaten	:	int
Г			
+	keyPressEvent(QKeyEvent *event)	:	void
+	resetNumberOfKills()	:	void
+	increaseNumberOfKills()	:	void
+	numberOfGhostsKilled()	;	int
г			
+s	reset()	:	void
+s +s	reset() dead()	:	void void
	v	:	
	v	:	
+8	dead()	: :	void

## Ghost

	Gnost		
-	reverse	:	bool
-	scatterTime	:	int
-	chaseTime	:	int
-	type	:	std::string
-	stateTimer	:	QTimer*
		Т	
+	isScared()	:	void
+	setScatterTime(int x)	:	void
+	setChaseTime(int x)	:	void
-	dead()	:	void
+s	reset()	:	void
+s	reset(int when)	:	void
-s	scatter	:	void
-s	chase	:	void
-s	isNotScared	:	void
-s	scaredEnding	:	void
-s	doMove	:	void
-s	animate	:	void
-s	prepareMove	:	void