

## Bomb

- + Bomb(int x, int y)
- + ~Bomb()
- + BombState getState()  
() const
- + void setState(BombState  
newState)
- + int getX() const
- + int getY() const
- + void setX(int x)
- + void setY(int y)
- + void reset()
- + void update(uint32  
\_t currentTime)
- + int getCurrentFrame()  
() const