Drop
+ DropType type
+ Drop(int x, int y, int speed, DropType type) + Drop()=default + int getX() const + int getY() const + void setX(int setx) + void setY(int sety) + DropType getType() const + bool isActive() const + void setActive(bool active) + void update() + Rect::My_Rect getCollisionRect() const