

## Enemy

```
+ Enemy(int x, int y,  
  int interval, int speed)  
+ Enemy()  
+ int getX() const  
+ int getY() const  
+ void setX(int x)  
+ void setY(int y)  
+ EnemyState getState  
  () const  
+ void setState(EnemyState  
  newState)  
+ int getInterval() const  
+ int getSpeed() const  
+ void setSpeed(int setSpeed)  
+ void update()  
+ void reset()  
+ Rect::My_Rect getCollision  
  Rect() const
```