

- bulletsC: int

- frameC: int

- s1: Plmage

- s2: Plmage

- s3: Plmage

- s4: Plmage

- s5: Plmage

- s6: Plmage

- s6: Plmage

- s6: Plmage

- s7: Plmage

- s8: Plmage

+ move(): void

+ shoot(): void