

# Class Bullet

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

Classe Bullet

```
public class Bullet
```

## Inheritance

[object](#) ← Bullet

## Inherited Members

[object.ToString\(\)](#), [object.Equals\(object\)](#), [object.Equals\(object, object\)](#),  
[object.ReferenceEquals\(object, object\)](#), [object.GetHashCode\(\)](#), [object.GetType\(\)](#),  
[object.MemberwiseClone\(\)](#).

## Constructors

### Bullet(int, int, int, int, int, string, string)

Constructeur de la classe "Bullet"

```
public Bullet(int posX, int posY, int height, int width, int speed, string fillColor,  
string strokeColor)
```

## Parameters

**posX** [int](#)

Position en X de la balle (coin supérieur gauche)

**posY** [int](#)

Position en Y de la balle (coin supérieur gauche)

**height** [int](#)

Hauteur de la balle (rectangle, vers la droite de posY)

**width** [int](#)

Largeur de la balle (rectangle, vers le bas de posX)

**speed** [int](#)

Vitesse de déplacement de la balle (distance parcouru à chaque déplacement)

**fillColor** [string](#)

Couleur du centre de la balle (dois convenir à SolidColorBrush)

**strokeColor** [string](#)

Couleur des bordures de la balle (dois convenir à SolidColorBrush)

## Fields

### fillColor

```
public string fillColor
```

Field Value

[string](#)

### height

```
public int height
```

Field Value

[int](#)

### needToDelete

```
public bool needToDelete
```

Field Value

[bool](#)

## posX

```
public int posX
```

Field Value

[int](#)

## posY

```
public int posY
```

Field Value

[int](#)

## speed

```
public int speed
```

Field Value

[int](#)

## strokeColor

```
public string strokeColor
```

Field Value

[string](#)

## width

```
public int width
```

Field Value

[int](#)

## Methods

### MoveDown(int)

Méthode pour déplacer la balle vers le bas

```
public void MoveDown(int WINDOWSHEIGHT)
```

Parameters

**WINDOWSHEIGHT** [int](#)

Taille de l'écran de jeu

### MoveUp(int)

Méthode pour déplacer la balle vers le haut

```
public void MoveUp(int TOPLIMIT)
```

Parameters

**TOPLIMIT** [int](#)

Limit entre l'espace de jeu et les texte d'information tels que le score

### Spawn(Player)

Méthode pour faire apparaître la balle en fonction de la position du joueur

```
public void Spawn(Player player)
```

Parameters

**player** [Player](#)

player est égal au joueur qui à tirer