

# Class Player

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

## Classe Player

```
public class Player
```

### Inheritance

[object](#) ← Player

### Inherited Members

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

## Constructors

### Player(int, int, string, int, int, int)

Constructeur de la classe "Player"

```
public Player(int posX, int posY, string ImageLink, int ammoStock, int width, int height)
```

## Parameters

**posX** [int](#)

Position en X du joueur (coin supérieur gauche)

**posY** [int](#)

Position en Y du joueur (coin supérieur gauche)

**ImageLink** [string](#)

Lien vers l'image associée au joueur (le lien pars du bin)

**ammoStock** [int](#)

Stock de munitions du joueur

width [int](#)

Largeur du joueur (rectangle, vers la droite de posY)

height [int](#)

Hauteur du joueur (rectangle, vers le bas de posX)

## Fields

### ImageLink

```
public string ImageLink
```

Field Value

[string](#)

### height

```
public int height
```

Field Value

[int](#)

### posX

```
public int posX
```

Field Value

[int](#)

### posY

```
public int posY
```

Field Value

[int](#)

width

```
public int width
```

Field Value

[int](#)

## Methods

### GoLeft(int)

Méthode pour déplacer le joueur vers la gauche

```
public void GoLeft(int leftLimit)
```

Parameters

**leftLimit** [int](#)

limit gauche de l'espace de jeu du player

### GoRight(int)

Méthode pour déplacer le joueur vers la droite

```
public void GoRight(int maxWidth)
```

Parameters

**maxWidth** [int](#)

Taille de l'écran

# Shoot()

Méthode pour permettre au joueur de tirer une balle

```
public Bullet Shoot()
```

## Returns

### [Bullet](#)

Un nouvelle objet de type bullet