

Class Alien

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

Classe Alien

```
public class Alien
```

Inheritance

[object](#) ← Alien

Inherited Members

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

Constructors

Alien(int, int, string, int, int, int)

Constructeur de la classe Alien

```
public Alien(int posX, int posY, string ImageLink, int width, int height, int speed)
```

Parameters

posX [int](#)

Position en X de l'alien (coin supérieur gauche)

posY [int](#)

Position en Y de l'alien (coin supérieur gauche)

ImageLink [string](#)

Lien vers l' image associée à l'alien (le lien pars du bin)

width [int](#)

Largeur de l'alien (rectangle, vers la droite de posY)

height [int](#)

Hauteur de l'alien (rectangle, vers le bas de posX)

speed [int](#)

Vitesse de déplacement de l'alien (distance parcouru à chaque déplacement)

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](#)

speed

```
public int speed
```

Field Value

[int](#)

width

```
public int width
```

Field Value

[int](#)

Methods

move(int)

Méthode pour déplacer l'alien

```
public void move(int maxWidth)
```

Parameters

maxWidth [int](#)

Largeur de l'écran de jeu