Modelagem Física - Desert Falcon

Falcon

+ x : Int
+ y : Int
+ z : Int
+ x_velocity : Double
+ y_velocity : Double
+ z_velocity : Double
+ box : Box
+ image : Sprite

+ constructor (x : Int, y : Int, z : Int) : Void
+ destructor () : Void
+ render () : Void
+ notifyCollision (other : GameObject) : Bool
+ moveLeft () : Void
+ moveRight () : Void
+ moveUp () : Void
+ moveDown () : Void

Sprite

+ constructor (file_name : String) : Void
+ destructor () : Void
+ render (x : Int, y : Int, z : Int) : Void
+ width () : Int
+ height () : Int

Hiero

+ x : Int
+ y : Int
+ z : Int
+ x_velocity : Double
+ y_velocity : Double
+ box : Box
+ image : Sprite

+ constructor (x : Int, y : Int, z : Int) : Void
+ destructor () : Void
+ update () : Void
+ render () : Void
+ notifyCollision (other : GameObject) : Bool

GameObject

+ x : Int
+ y : Int
+ z : Int
+ x_velocity : Double
+ y_velocity : Double
+ z_velocity : Double
+ box : Box
+ image : Sprite

+ constructor (x : Int, y : Int, z : Int) : Void
+ destructor () : Void
+ update () : Void
+ render () : Void
+ isEqual? (other : GameObject) : Bool
+ isDead? () : Bool
+ notifyCollision (other : GameObject) : Bool

GameWindow

+ width : Int
+ height : Int
+ image : Sprite
+ falcon : Falcon
+ hiero : Array <Hiero>

+ constructor (x : Int, y : Int, width : Int, height : Int) : Void
+ destructor () : Void
+ overlapsWith (other : GameObject) : Bool
+ update () : Void
+ render () : Void
- button_down (id : Int) : Void

Box

+ x : Int
+ y : Int
+ width : Int
+ height : Int

+ constructor (x : Int, y : Int, width : Int, height : Int) : Void
+ destructor () : Void
+ overlapsWith (other : GameObject) : Bool

Extends

Extends

possui

1

1

1

*