# Attributter

* Bang
* Farver
* Radius
* Overraskelse
* Pris
* Lunte
* Lovlig/ulovlig
* Mønster
* Optakt
* Gram
* Sporlys
* Spænding
* RetningY

# Funktioner

* Affyring
* Detonering
* Mønster

# Setter

* Retning
* Getter

# Konstruktor

* raket(int bang, float lunte, …)

# class Raket {

{Attributter:  
int b = 0;

Float l = 0.0;

Konstruktor: Raket(konstruktorværdier) {

Bang = b;

Lunte = l;

}

Getters/setters/funktioner

# }