Prostokat + anchor: tuple[float] Point + color: tuple[int] + width:float + height:float + x: float + v: float init (self, anchor:tuple[float], color: tuple[int], width:float, height:float) NarysujProstokat(self, screen: pg.Screen) init (self, x:float, y:float) -> None: Cannon Tablica Obręcz / speed: int = 0/ ile zmniejszeń: int = 0 / y0:float / ile zmian szybkosci:int = 0 + width:float + height: float / slope: float = pi/2 + ZmieńSzybkość(self, shots_scored:int, max_shots:int) -> None: PomniejszObręcz(self, shots_scored:int, max_shots:int) ->None: + ZmieńWspółrzędne(self) -> None: + ZnajdźWierzchołki(self, kat:float = 0) + PoliczKat(x1:float, y1:float) + NarysujArmatę(self, screen:pg.Surface, color:tuple[int] = (0,0,0)) + WystrzelKulę(self, screen:pg.Surface, speed:float) /______ CannonBall + x : float + y: float + r : float + speed : float + alpha : float Operation A(params): return Operation B(): void Operation C(): void



The state of the s