

BulletModel

- m_type : bullet_type - m_damage : int - m_direction : int - m_moveTimer : QTimer

damage : int, direction : int, moveTimeDelay : int)

+ ~BulletModel()

+ getType() : bullet_type + getDamage() : int - playSound() : void

slots:

+ start (): void + stop() : void + move() : void