```
┌─────────────────────────────┐
│     OtterEngine::Hitbox     │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + Hitbox()                  │
│ + ~Hitbox()                 │
│ + setAngle()                │
│ + setPos()                  │
│ + setType()                 │
│ + setSquareSize()           │
│ + setRadius()               │
│ + getAngle()                │
│ + getPos()                  │
│ + getType()                 │
│ + getSquareSize()           │
│ + getRadius()               │
│ + applyLPos()               │
│ + doCollide()               │
└─────────────────────────────┘
              │ #_hitbox
              ◇
┌─────────────────────────────┐
│     OtterEngine::Object     │
├─────────────────────────────┤
│ # _name                     │
│ # _velocity                 │
│ # _events                   │
│ # _aim                      │
├─────────────────────────────┤
│ + Object()                  │
│ + ~Object()                 │
│ + setPos()                  │
│ + setAim()                  │
│ + setHitBox()               │
│ + setVelocity()             │
│ + getPos()                  │
│ + getAim()                  │
│ + getSize()                 │
│ + getAngle()                │
│ and 8 more...               │
└─────────────────────────────┘
```

#_obj   #_sprite

```
┌─────────────────────────┐        ┌─────────────────────────────┐
│        SpaceShip        │        │    OtterEngine::ISprite     │
├─────────────────────────┤        ├─────────────────────────────┤
│ # _lastShoot            │        │ # _pos                      │
│ # _cooldown             │        │ # _size                     │
│ # _camp                 │        ├─────────────────────────────┤
├─────────────────────────┤        │ + ISprite()                 │
│ + SpaceShip()           │        │ + ~ISprite()                │
│ + ~SpaceShip()          │        │ + refresh()                 │
│ + shootBullet()         │        │ + loadSpriteFromFile()      │
│ + getCooldown()         │        │ + loadSpriteFromFile()      │
│ + setCooldown()         │        │ + loadSpriteFromFile()      │
│ + getCamp()             │        │ + getPosition()             │
│ + setCamp()             │        │ + setSize()                 │
│ + updateEvents()        │        │ + setPosition()             │
│ + SpaceShip()           │        │ + getSize()                 │
│ + ~SpaceShip()          │        └─────────────────────────────┘
│ and 6 more...           │
└─────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│      EnnemySpaceShip        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + EnnemySpaceShip()         │
│ + ~EnnemySpaceShip()        │
│ + CollisionVerification()   │
│ + CollisionReaction()       │
│ + updateEvents()            │
│ + EnnemySpaceShip()         │
│ + ~EnnemySpaceShip()        │
│ + clone()                   │
│ + CollisionVerification()   │
│ + CollisionReaction()       │
│ and 7 more...               │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│       ShootingEnnemy        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + ShootingEnnemy()          │
│ + ~ShootingEnnemy()         │
│ + clone()                   │
│ + collide()                 │
│ + collision()               │
│ + always()                  │
│ + shoot()                   │
│ + updateEvents()            │
└─────────────────────────────┘
```