

# Class Player



Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

```
public class Player
```

## Inheritance

[object](#) ← Player

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) ,  
[object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) ,  
[object.ToString\(\)](#)

## Constructors

### Player(int, int, ConsoleColor)



Constructeur de la classe "player"

```
public Player(int x, int y, ConsoleColor color)
```

## Parameters

x [int](#)

y [int](#)

color [ConsoleColor](#)

## Fields

\_score



```
public int _score
```

## Field Value

[int](#)

## color

&lt;/&gt;

```
public ConsoleColor color
```

Field Value

[ConsoleColor](#)

## Properties

### CompteurAmmo

&lt;/&gt;

```
public int CompteurAmmo { get; set; }
```

Property Value

[int](#)

### Pseudo

&lt;/&gt;

```
public string Pseudo { get; set; }
```

Property Value

[string](#)

### XPos

&lt;/&gt;

```
public int XPos { get; set; }
```

Property Value

[int](#)

## YPos



```
public int YPos { get; set; }
```

### Property Value

[int](#)

## Methods

### AddPoint()



Ajoute 10 point au joueur

```
public void AddPoint()
```

### UpdateXLeft()



Change la valeur X du joueur pour le déplacer vers la gauche

```
public void UpdateXLeft()
```

### UpdateXRight()



Change la position X du joueur pour le déplacer vers la droite

```
public void UpdateXRight()
```