t Class Bullet

**Attributs :**

Velocity : Vector2f

1. Représente la vitesse et la direction de la balle.

**Constructeurs/Destructeur :**

Bullet(float posX, float posY,float velocity) : Bullet

1. Met la valeur de l’attribut velocity.x à velocity
2. Met la valeur de l’attribut velocity.y à velocity
3. Met la valeur de position x à posX.
4. Met la valeur de position y à posY.

~Bullet()

1. Vide pour l’instant.

**Méthodes :**

Move() : void

1. Ajoute velocity à la position.