Classe Weapon

**Attributs :**

Bullets : list<Bullet\*>

1. Représente la liste des balles lancées et qui n’ont pas frappé d’obstacle.

**Constructeurs/Destructeurs :**

Weapon() :Weapon

1. Vide pour le moment.

~ Weapon ()

1. Vide pour le moment.

**Méthodes :**

udpateBullets() : void

1. Déplace toutes les balles présentes dans la listBullets.

Fire(float velocity) :void

1. Ajoute une balle à la liste de balle avec les position de l’arme ainsi que la velocity reçue en paramètre.