Driver

-Driver_Name: char[50]
-high_score : int
-coin : int
-Cars_Owned_Shapes : char[][]
-Cars_Owned[3] : bool
-items_Owned_Names : char[][]
-items_owned[10] : bool
-No_of_Player_Profiles : static int
-isActive : bool

+Driver()
+buy_items(Name : char[], Item_number : int) : void
+buy_Car(Name : char[], Item_number : int) : int
+Number_of_Cars_Owned() : int
+operator-(price : int) : void
+set_Player_Details() : void
+get_Car_Owned(Index : int) const : bool
+Display_item_Owned() : void
+Display_Cars_Owned() : void
+get_Car_Owned_Shape(index : int) : string
+get_name() : char*
+check_if_Player_has_item(item_Index : int) : bool
+check_if_Player_has_Car(item_Index : int) : bool
get_isActive() const : bool
+Increment_No_of_Profile() : static void
+get_high_score() const : int
+update_high_score(newhighscore : int) : void
+get_item_Owned_name() : char*
+get_Car_owned_Name() : char*
+get_coins() const : int
+check_if_Player_has_item() : bool
check_if_Player_has_Car() : bool
+Give_Coins() : void
+set_Car_Width(newWidth : int , index : int) : void
+get_Car_Width() const : int

Car

-car : string
-Position_Cordinates : COORD
-Collision : bool
-Car_Color : int
Car_Width : int

+Car() : void
+set_Position_COORD(x : int, y : int) : void
+get_Collision_Status() : bool
+get_Player_Position() const : COORD
+getPosition_X() const : int
+getPosition_Y() const : int
+setPosition_Y(y : int) : void
+Update_Position_Y(y : int) : void
+Update_Position_X(x : int) : void
+virual Draw_Car(speed : int) = 0 : int
+EraseCar(speed : int) : int
+get_car_width() const : int

Shop

-Item_Name: char [50]
-price : int
Specs_or_quantity() : int
-has_any_specs_or_quantity : bool

+Shop()
+shop(item_name : char[] , price : int)
+set_Item_Name(Name : string) : void
+set_Item_Price(price : int) : void
+get_price() const : int
+get_Item_Name() const : string
+Write_to_File() : void
+User_Input() : void
set_Char_Item_Name(myarray[] : char)
+Print_Details() : void
+get_char_Item_Name : char*
+set_Item_Specs_or_quantity(specs : char) : void

Player_Car

-Score : int
-Lives : int
-Driver_of_Car : Driver

+Player_Car () : void
+operator++ () : void
+display_score () : void
+set_Car(Car : string) : void
+get_items_available_to_use(Index : int) : bool
+Set_Driver_of_Car(DriverofCar : Driver) : void
+Draw_Car(Speed : int) : void
+get_score() const : int
+operator--() : void
+get_Lives() const : int
+reset_Lives() : void
+DisplayLives() : void

Enemy_car

-Enemy_car_Active : bool

+Enemy_car()
+generate_Enemy_X_coordinates() : int
+resetEnemy() : void
+get_Enemy_Alive_Status() const : bool
+EraseEnemyTrail() : void
+Draw_Car() : void
+Erase_Enemy_Car(speed : int) : void
+~Enemy()
+Draw_Car(Speed : int) : void
+Draw_Car(Player_Car Player) : void

Gun

-bullet : string
-bullet_color : int
-Active_Bullet_Status : bool
-Bullet_Collision_wh_Enemy_car_status : bool
-Number_of_Active_Bullet : static int
-Bullet_Position : COORD
-Gun_Maganize : int static
-Maganize_Counter : static int
Maganize_Reload[] : static bool

+Gun()
+Fire_Bullet(Player : Player_Car, signal : int) : void
+Move_Bullet(bullets[] : Gun) : void
+get_Bullet_Position() const : COORD
+get_Bullet_Position_X() const : int
+get_Bullet_Position_Y() const : int
+get_Active_Bullet_Status() const : bool
+set_Bulet_Collision_wh_Enemy_Car_Status(truefalse : bool) : void
+get_Bulet_Collision_wh_Enemy_Car_Status() const : bool
+~Gun()
+jamm_Gun_till_reload() : void static
+static get_Maganize_Reload(ind index) : bool