

Bird
+ x : int + y : int + color : Color + radius : float + a : float + b : float + state : bool
+ draw() : void + jump(): void

Rules
+ CheckPositionOnScreen(yBird : int, radiusBird : float, screenheight : int) : bool + CheckCollision(xBird : int, yBird : int, xColum : int, yColum : int, HeightColum : int) : bool

Column
+ x : int + y : int + width : int + height : int
+ draw() : void + drawTopColumn() : void + drawUnderColumn(): void + movement() : void

Clouds
+ x : int + y : int + radiusH : float + radiusV : float + color : Color
+ draw() : void + movement() : void