

# FlappyBird

## FlappyBird

+ fb : FlappyBird  
+ renderer : Renderer  
+ columns : ArrayList<Rectangle>  
+ bird : Rectangle  
+ ticks : Integer  
+ yMotion : Integer  
+ score : Integer = 0  
+ gameOver : Boolean  
+ started : Boolean  
+ rand : Random

+ addColumn (start : Boolean) : void  
+ paintColumn (g : Graphics, e : Rectangle) : void  
+ jump () : void  
+ repaint (g : Graphics) : void  
+ actionPerformed (e :(ActionEvent)) : void  
+ mouseClicked (e : MouseEvent) : void  
+ keyReleased (e : KeyEvent) : void  
+ main () : void

## Random

+ rand : Random

## ActionListener

## MouseListener

## KeyListener

## JPanel

## Renderer

+ paintComponent (g : Graphics)