FlyingObjects

- alive : bool
- point : Point
- velocity : Velocity

+FlyingObject()
+getPoint() : Point
+getVelocity() : Velocity
+setPoint(Point) : void
+setVelocity(Velocity) : void
+isAlive() : bool
+kill() : void
+advance() : void

Point

-x : float
-y : float

+Point()
+ Point(bool)
+Point(float, float)
+getX() : float
+getY() : float
+setX(float) : void
+setY(float) : void
+addX(float) : void
+addY(float) : void

Bird (base)

+Bird(Point)
+draw() : void
+hit() : int

Velocity

-dx : float
-dy : float

+Velocity()
+Velocity(float, float)
+getDx() : float
+getDy() : float
+setDx(float) : void
+setDy(float) : void

Bullet

+Bullet()
+draw() : void
+fire(point:Point, angle:float) : void

SimpleBird

+SimpleBird(Bird)
+draw() : void
+hit() : int

ToughBird

+ToughBird(Bird)
+draw() : void
+hit() : int

SacredBird

+SacredBird(Bird)
+draw() : void
+hit() : int

SKEET UML DESIGN

Gabriel Ikpaetuk, 25th February 2021