”Shot” klassen arver fra ”Ball” klassen da facon og bevægelse i de to klasser er næsten ens med den ene forskel at skuddet ikke skal have nogen vertikal bevægelse, så det giver god mening at genbruge logik fra bolden. Kollisionslogikken kunne have været skrevet sammen så bold og skud brugte det samme loop men jeg valgte at lade være fordi jeg foretrak at være sikker på at det virkede fremfor at forsøge at få lavet en pænere løsning.