|  |
| --- |
| **Game** |
| * topLeft : Point * bottomRight : Point * bullets : Vector * ship : Ship * smallAsteroid : Small * mediumAsteroid : Medium * largeAsteroid : Large |
| * wrapScreen(point) : Point * advanceBullets() : void * advanceShip() : void * advanceSmallAsteroids() : void * advanceMediumAsteroids() : void * advanceLargeAsteroids() : void * createAsteriods() : void * handleCollisions() : void * cleanUpZombies() : void   + Game(point, point)  + ~Game()  + handleInput(Interface) : void  +advance() : void  + draw(Interface) : void  + getClosestDistance(obj, obj) : float |

|  |
| --- |
| **Velocity** |
| * Dx : float * Dy : float |
| + Velocity()  +Velocity(float, float)  + setDx(float) : void  + setDy(float) : void  + getDx() : float  + getDy() : float |

|  |
| --- |
| **Flying** |
| * point : Point * velocity : Velocity * alive : bool * angle : float |
| + Flying()  + ~Flying()  + setpoint(point) : void  + getPoint() : Point  +setVelocity(velocity) : void  + getVelocity() : Velocity  + isAlive() : bool  + kill() : void  + setAngle(float) : void  + getAngle() : float  + *advance() : void*  *+ draw() : void* |

|  |
| --- |
| **Bullet (Flying)** |
| + fire(point, angle) : void  + *advance() : void*  *+ draw() : void* |
|  |

|  |
| --- |
| **Ship (Flying)** |
| * rotationAngle : float * thrust : bool |
| + Ship()  + ~Ship()  + rotateRight() : void  + rotateLeft() : void  + isThrust() : bool  + getRotation() : float  + collision() : bool  *+ advance() : void*  *+ draw() : void* |

|  |
| --- |
| **Rocks** |
| * point : Point * velocity : Velocity * alive : bool * angle : float * collision : bool * rotateLeft() : bool * rotationAngle() : float |
| + Rocks()  + ~Rocks()  + setPoint(point) : void  + getPoint() : Point  +setVelocity(velocity) : void  + getVelocity() : Velocity  + isAlive() : bool  + kill() : void  + setAngle(float) : void  + getAngle() : float  + isRotateLeft() : bool  + setRotationAngle(float) : void  + getRotationAngle() : float  + collision() : bool  + *advance() : void*  *+ draw() : void* |

|  |
| --- |
| **Small (Rocks)** |
| * rotationSpeed : float |
| + setRotationSpeed(float) : void  + getRotationSpeed() : float  *+ advance() : void*  *+ draw() : void* |

|  |
| --- |
| **Medium (Rocks)** |
| * rotationSpeed : float |
| + setRotationSpeed(float) : void  + getRotationSpeed() : float  *+ advance() : void*  *+ draw() : void* |

|  |
| --- |
| **Large (Rocks)** |
| * rotationSpeed : float |
| + setRotationSpeed(float) : void  + getRotationSpeed() : float  *+ advance() : void*  *+ draw() : void* |