

May 27, 16 15:26	MovableElement.cpp	Page 1/2
<pre> #include <iostream> #include <fstream> #include "MovableElement.h" using namespace std; //===== // Constructeurs //===== MovableElement::MovableElement(int x, int y, int w, int h, int dx, int dy): _x(x), _y(y), _w(w), _h(h), _dx(dx), _dy(dy){} //Permet de donner un dÃ©placement au MovableElement. void MovableElement::move() { this->_x +=_dx; this->_y +=_dy; } //===== // Accesseurs en Ã©criture //===== //Retourne la valeur _x d'un MovableElement (position horizontale) int MovableElement::getX() const { return this->_x; } //===== // Accesseurs en lecture //===== //Retourne la valeur _y d'un MovableElement (position verticale) int MovableElement::getY() const { return _y; } //Retourne la valeur _h d'un MovableElement (la hauteur) int MovableElement::getH() { return _h; } //Retourne la valeur _w d'un MovableElement (la longueur) int MovableElement::getW() { return _w; } //Permet de changer la valeur dx (la vitesse horizontale) void MovableElement::setdX(int dx) { _dx = dx; } //Permet de changer la valeur dy (vitesse verticale) void MovableElement::setdY(int dy) { _dy = dy; } //Retourne la valeur dx (la vitesse horizontale) int MovableElement::getdX() const { </pre>		

May 27, 16 15:26	MovableElement.cpp	Page 2/2
<pre> return _dx; } //Retourne la valeur dy (vitesse verticale) int MovableElement::getdY() const { return _dy; } //Retourne un vecteur qui contient la position d'un MovableElement sf::Vector2f MovableElement::getPosition() const { return sf::Vector2f(getX(),getY()); } //Permet de changer la position, c'est-Ã -dire x et y. void MovableElement::setPosition(int x, int y){ _x = x; _y = y; } //Permet de changer la position verticale y void MovableElement::setY(int y){ _y = y; } //Permet de changer la position horizontale x void MovableElement::setX(int x){ _x = x; } int MovableElement::getType() const{ } </pre>		