

«interface»

PowerUp

obtain(Entity entity) : void



«interface»

PowerUpFactory

generateDamageBoostPowerUp() : PowerUp

generateFireRatioPowerUp() : PowerUp

generateHealthUpPowerUp() : PowerUp

generateSpeedUpPowerUp() : PowerUp

generateProjectileSpeedUpPowerUp() : PowerUp

generateProjectileSizeUpPowerUp() : PowerUp

getObtainablePowerUpList() : PowerUp