s_Vector

+ i_x
+ i_y

-p_s_Velocity
-p_s_StartPosition
-p_s_Position

Spritze

- isactive

+ Spritze()
+ Spritze()
+ ~Spritze()
+ get_Position()
+ get_Velocity()
+ set_Position()
+ set_Velocity()
+ get_StartPosition()
+ update()
+ render()