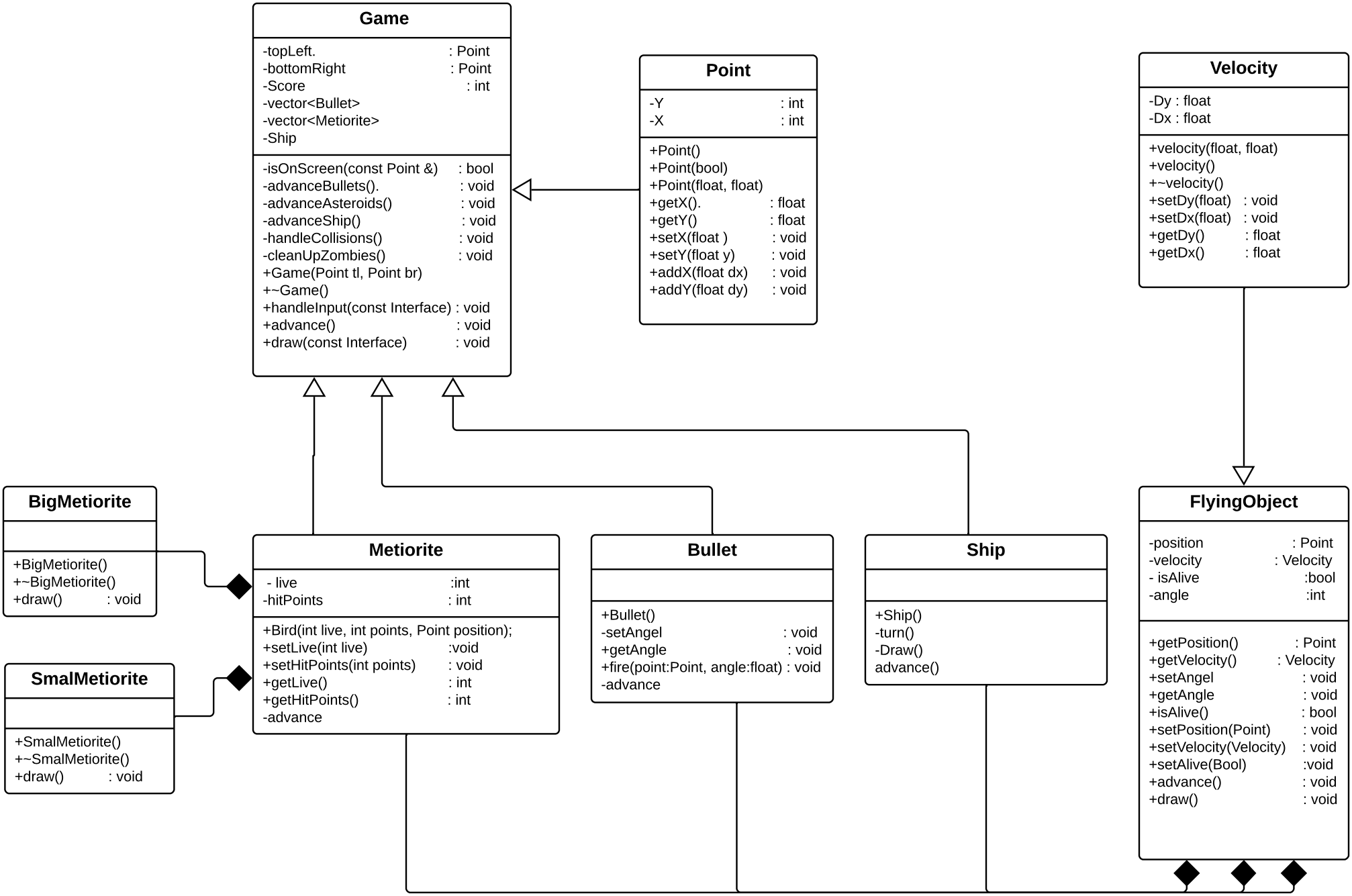
Game
-topLeft. : Point
-bottomRight : Point
-Score : int
-vector<Bullet>
-vector<Metiorite>
-Ship
-isOnScreen(const Point &) : bool
-advanceBullets(). : void
-advanceAsteroids() : void
-advanceShip() : void
-handleCollisions() : void
-cleanUpZombies() : void
+Game(Point tl, Point br)
+~Game()
+handleInput(const Interface) : void
+advance() : void
+draw(const Interface) : void
Point
-Y : int
-X : int
+Point()
+Point(bool)
+Point(float, float)
+getX(). : float
+getY() : float
+setX(float) : void
+setY(float y) : void
+addX(float dx) : void
+addY(float dy) : void
Velocity
-Dy : float
-Dx : float
+velocity(float, float)
+velocity()
+~velocity()
+setDy(float) : void
+setDx(float) : void
+getDy() : float
+getDx() : float
BigMetiorite
+BigMetiorite()
+~BigMetiorite()
+draw() : void
SmalMetiorite
+SmalMetiorite()
+~SmalMetiorite()
+draw() : void
Metiorite
- live :int
-hitPoints : int
+Bird(int live, int points, Point position);
+setLive(int live) :void
+setHitPoints(int points) : void
+getLive() : int
+getHitPoints() : int
-advance
Bullet
+Bullet()
-setAngel : void
+getAngle : void
+fire(point:Point, angle:float) : void
-advance
Ship
+Ship()
-turn()
-Draw()
advance()
FlyingObject
-position : Point
-velocity : Velocity
- isAlive :bool
-angle :int
+getPosition() : Point
+getVelocity() : Velocity
+setAngel : void
+getAngle : void
+isAlive() : bool
+setPosition(Point) : void
+setVelocity(Velocity) : void
+setAlive(Bool) :void
+advance() : void
+draw() : void