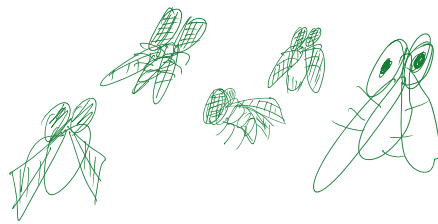


**abstract** Sprite: float x, y, vx, vy, dx, dy, speed. Rect boundRect.  
Update(), Draw().



**public** Fly: Sprite: int score, HP,  
NormalFly: // 普通的苍蝇, <sup>体型: 中</sup>HP: 1, 速度为 5, 曲线前进, 无技能.

TinyFly: // 小苍蝇, <sup>体型: 小</sup>HP: 1, 速度为 7, 曲线前进, 无技能.

BigFly: // 大苍蝇, <sup>体型: 大</sup>HP: 2, 速度为 3, 曲线前进, 无技能.

Lightningfly: // 闪电苍蝇, <sup>体型: 中</sup>HP: 1, 速度为 0, 直线前进, 技能: 瞬间前移一段距离. 当进入苍蝇某一圆形范围后, 便会朝向苍蝇直线前进.

RushFly: // 冲刺苍蝇, <sup>体型: 中</sup>HP: 1, 速度为 1, 直线前进, 技能: 加速. 加速前进,

FlashFly: // 闪避苍蝇, <sup>体型: 小</sup>HP: 1, 速度为 5, 曲线前进, 技能: 闪避. 当被第一次点中时其随机瞬移到原位置的旁边, 并且避免掉这次伤害.