Level

- id :int
- ships : ArrayList<Ship>

+ addShip(s:Ship) : void
+ getShip(i:int) : Ship
+ deletePlayer(i:int) : void
+ setID(i:int) : void
+ getID() : int

Observable

Ship

- velocity : Vector2D
- position : Vector2D
- direction : Vector2D
- id : int
- width : int
- height : int
- rotation : double

+ setPosition :
+ getPosition :
+ setRotation :
+ getRotation :