



Dombermandame
+ WIDTH : static final Int
+ HEIGHT : static final Int
+ bomber : Bomber
+ enemyCount : static final Int
+ points : static final Int
- currentLevel : Int
- gc : GraphicsContext
- canvas : Canvas
- entities : List<>
- stillObjects : List<>
+ main() : Void
+ start(Stage) : Void
+ update() : Void
+ render() : Void
+ getEntities() : List<>
+ getStillObjects : List<>
+ getAt() : Entity
- bombExisted : boolean
- levelFinished : loolean

PombarmanGame

Sound + playSound(String) : Void + loopSound(String) : Void + playerDead() : Void + getItem() : Void + ThemeSound() : Void