```
┌─────────────────────────────┐
│ engine::TRect< int >        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + TRect()                   │
│ + TRect()                   │
│ + TRect()                   │
│ + TRect()                   │
│ + operator=()               │
│ + getLeft()                 │
│ + getTop()                  │
│ + getWidth()                │
│ + getHeight()               │
│ + getAll()                  │
│ and 14 more...              │
└─────────────────────────────┘
```

#m_aabb

```
┌─────────────────────────────┐
│ engine::CCollidable         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + CCollidable()             │
│ + CCollidable()             │
│ + ~CCollidable()            │
│ + getLeft()                 │
│ + getTop()                  │
│ + getWidth()                │
│ + getHeight()               │
│ + getAll()                  │
│ + getRect()                 │
│ + getPosition()             │
│ and 7 more...               │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│ engine::SSideBlocked        │
├─────────────────────────────┤
│ + left                      │
│ + right                     │
│ + up                        │
│ + down                      │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
```

#isSideBlocked

```
┌─────────────────────────────┐
│ engine::CMovable            │
├─────────────────────────────┤
│ # velosity_x                │
│ # velosity_y                │
├─────────────────────────────┤
│ + CMovable()                │
│ + ~CMovable()               │
│ + setLeft()                 │
│ + setTop()                  │
│ + setWidth()                │
│ + setHeight()               │
│ + setAll()                  │
│ + setPosition()             │
│ + moveLeft()                │
│ + moveTop()                 │
│ and 22 more...              │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│ engine::CGravityBased       │
├─────────────────────────────┤
│ # m_gravityTimer            │
│ # m_falling                 │
├─────────────────────────────┤
│ + CGravityBased()           │
│ + ~CGravityBased()          │
│ + getSeconds()              │
│ + getMilliseconds()         │
│ + getMicroseconds()         │
│ + restartGravityClock()     │
│ + isFalling()               │
│ + setFalling()              │
│ + print()                   │
└─────────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────────┐
│ GameElement_gravity         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│ + GameElement_gravity()     │
│ + render()                  │
└─────────────────────────────┘
```