1 Common Layer

block

- type : int
- block_size : int
- x : int
- y : int

+ block()
+ ~block()
+ set_type(int typ) : void
+ set_block_size(int size) : void
+ get_block_size() : int
+ get_type() : int
+ set_x(int _x) : void
+ set_y(int _y) : void
+ get_x() : int
+ get_y() : int

player

- x : double
- y : double
- direction : int
- size : int
- step : double

- player()
- player(double _x , double _y)
- ~player()
- set_x(double _x) : void
- set_y(double _y) : void
- get_x() : double
- get_y() : double
- set_direction(int i) : void
- get_direction() : int
- get_size() : int
- moveR() : void
- moveL() : void
- moveU() : void
- moveD() : void
- set_step(double _step) : void
- get_step() : double