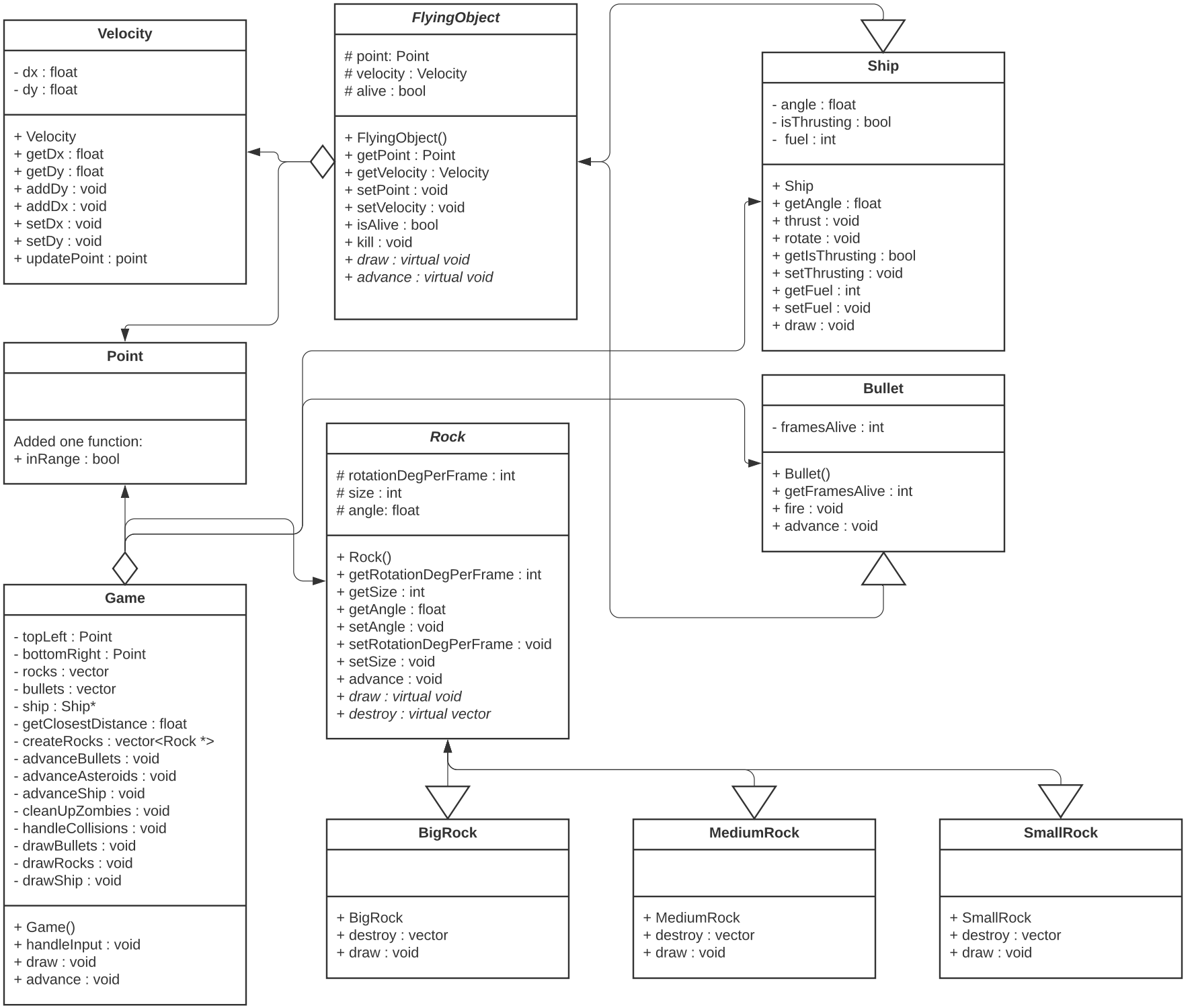
Velocity
- dx : float
- dy : float
+ Velocity
+ getDx : float
+ getDy : float
+ addDy : void
+ addDx : void
+ setDx : void
+ setDy : void
+ updatePoint : point
FlyingObject
point: Point
velocity : Velocity
alive : bool
+ FlyingObject()
+ getPoint : Point
+ getVelocity : Velocity
+ setPoint : void
+ setVelocity : void
+ isAlive : bool
+ kill : void
+ draw : virtual void
+ advance : virtual void
Ship
- angle : float
- isThrusting : bool
- fuel : int
+ Ship
+ getAngle : float
+ thrust : void
+ rotate : void
+ getIsThrusting : bool
+ setThrusting : void
+ getFuel : int
+ setFuel : void
+ draw : void
Point
Added one function:
+ inRange : bool
Bullet
- framesAlive : int
+ Bullet()
+ getFramesAlive : int
+ fire : void
+ advance : void
Rock
rotationDegPerFrame : int
size : int
angle: float
+ Rock()
+ getRotationDegPerFrame : int
+ getSize : int
+ getAngle : float
+ setAngle : void
+ setRotationDegPerFrame : void
+ setSize : void
+ advance : void
+ draw : virtual void
+ destroy : virtual vector
Game
- topLeft : Point
- bottomRight : Point
- rocks : vector
- bullets : vector
- ship : Ship*
- getClosestDistance : float
- createRocks : vector<Rock *>
- advanceBullets : void
- advanceAsteroids : void
- advanceShip : void
- cleanUpZombies : void
- handleCollisions : void
- drawBullets : void
- drawRocks : void
- drawShip : void
+ Game()
+ handleInput : void
+ draw : void
+ advance : void
BigRock
+ BigRock
+ destroy : vector
+ draw : void
MediumRock
+ MediumRock
+ destroy : vector
+ draw : void
SmallRock
+ SmallRock
+ destroy : vector
+ draw : void