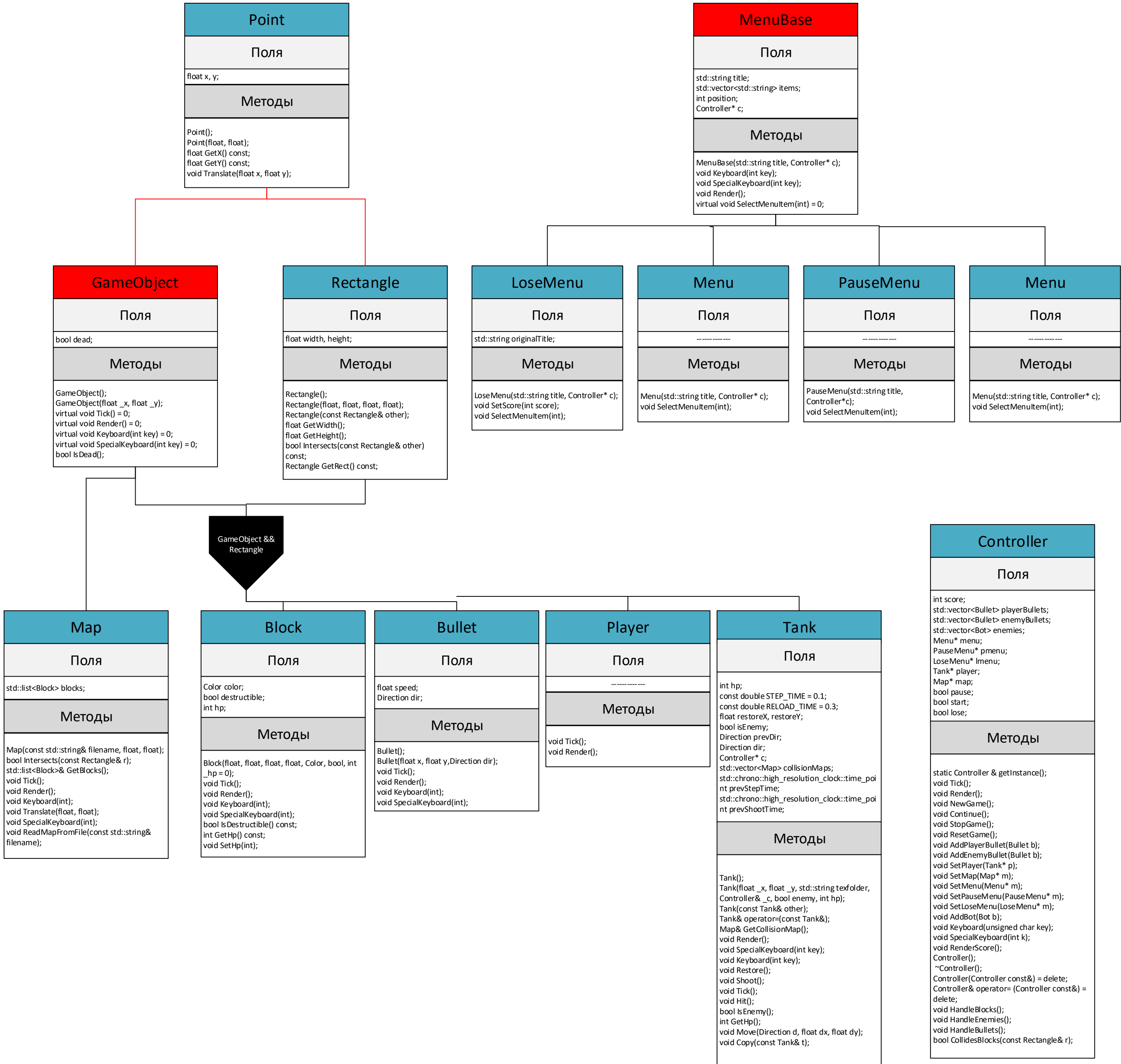


enum Direction
LEFT, UP, RIGHT, DOWN

Struct Color
Поля
Color(float _r, float _g, float _b) {r = _r; g = _g; b = _b;} float r; float g; float b;

Bot
Поля
Tank tank; std::vector<int> keys; int shootKey; std::list<int> operationQueue; int opDelay, perfDelay; std::chrono::system_clock::time_point prevOp; std::chrono::system_clock::time_point prevPerf;
Методы
Bot(Tank t); void Tick(); void Render(); void EmulateKeyboard(); Tank& GetTank(); void SetOpDelay(int delay); void SetPerfDelay(int delay); int GetOpDelay(); int GetPerfDelay();



Примечания:



Класс



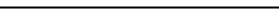
Абстрактный Класс



Перечисление(enum)



Структура



Наследование



Виртуальное Наследование