

Main

Kun peli käynnistyy, main-luokka luo heti luokan Juoksu.

Juoksu luo konstruktorissaan uuden pelaajan, kameran ja käyttöliittymäikkunan. Sen jälkeen Juoksu käynnistää metodinsa juokse(). Metodi juokse() on pelin pääsilmutta, joka päivittää pelin logiikan sekä käyttöliittymän elementit käyttäjän toimintojen mukaisesti reaaliajassa.

Logiikka

Pelin tärkein luokka on Pelaaja. Pelaaja on käytännössä pelaajan hallitsema hahmo ruudulla, ja se pitää sisällään myös sen Tason, jossa se kulloinkin liikkuu. Pelaajan toiminnoista riippuu miten Juoksu käyttäytyy, esim. ladataanko uusi taso, aloitetaanko nykyinen alusta vai lopetetaanko ohjelman suoritus.

Taso sisältää listan Esteistä, joihin pelaaja voi osua. Esteiden sijainti määrittää Tason toiminnan.

Sekä Este että Pelaaja perivät luokan Piste. Pisteellä on x- ja y-arvot joita on helppo muuttaa.

Tiedosto

Taso luodaan tiedostosta luokkien Tiedostonlukija ja TasonLuonti avulla. Juoksu kutsuu näitä kumpaakin. TiedostonLukija kerää tiedoston rivit talteen, ja TasonLuonti analysoi ne.

Tiedostonkirjoittaja ja TallennuksenKasittelija ovat vastuussa pelaajan tilanteen tallentamisesta tiedostoon.

Grafiikka

Alussa Juoksu luo uuden Ikkunan, joka alustaa graafisen käyttöliittymän ja näppäimistökuuntelijan. Ikkuna pitää sisällään tiedot Pelaajasta, Kamerasta jotta se voi välittää ne eteenpäin Piirtoalustalle.

Kamera on käytännössä Piste, jolla on Pisteen perustoiminnallisuuden lisäksi nopeus x- ja y-suunnassa. Sen tehtävä on siirtyä aina lähemmäs tiettyä xy-koordinaattiin suhteessa Pelaajaan.

Piirtoalusta valmistelee ikkunan sisällön ja käyttää siihen luokkaa Piirtaja.

Piirtaja, joka saa konstruktorissaan Pelaajan ja Kameran, piirtää niiden perusteella näytölle Pelaajan, Tason Esteet ja taustagrafiikan. Näiden sijainti näytöllä määräytyy Kamera-luokan xy-arvoon.

Kuuntelija kutsuu Pelaajan liikuttelumetodeita käyttäjän näppäinpainallusten perusteella.