

Graczem można wyjść poza mapę. Wszystkie rozmiary są ustawione statycznie, lecz zmiana okna w „GameWindow” spowoduje zwiększenie planszy, a gra nadal będzie prawidłowo działać. To dość istotne, mogłem w sumie dodać opcję wyboru rozmiaru planszy, ale dopiero teraz o tym pomyślałem.

Plik Main generuje menu, po kliknięciu start uruchamia się GameWindow.

W GameWindow w lewym górnym rogu masz to JMenu, lista rozwijalna, zapoznaj się z wszystkimi możliwościami.

Całość jest podzielona na Obiekty (modele), serwisy (klasy odpowiedzialne za wykonywanie skomplikowanych instrukcji na modelach) i GUI (elementy do generowania okienek).

- Folder **MODELS** – przechowuje głównie obiekty ze zmiennymi, które są modyfikowane przez serwisy, dostarczają one jedynie podstawowe metody i gettery i setery.
 - folder **SERVICES** – klasy w tym folderze nie przechowują zmiennych, tylko przechowują instancje modeli i robią na nich operacje za pomocą getterów i seterów obiektów
- **Collision manager** – obsługuje uderzenia pocisków w wrogów i gracza
- **Input Handler** – obsługuje klawiaturę
- **ScoreManager** - operacje na pliku scores.txt oraz wyświetlanie wyników za pomocą `JOptionPane.showMessageDialog` (okno typu Popup)
- **GameEngine** – główny backend gry, w nim są wykonywane wszystkie operacje związane z działaniem gry, jak widać, ma w sobie zagnieżdżone prawie wszystkie klasy. Ten plik nic nie wyświetla, jedynie modyfikuje zmienne. Nie jest to jednak w 100% serwis, bo ma też w sobie kilka zmiennych bardzo istotnych dla gry, ale nie było sensu robić dla GameEngine modelu. W większości i tak to jest serwis.
 - Folder **INTERFACES** – interfejsy, gdy ktoś je zaimplementuje to musi nadpisać wszystkie metody
- **ILiveObject** – dziedziczy 3 inne interfejsy, sam w sobie nie ma ciała.
 - Folder **GUI**
- **SettingsDialog** – odpowiedzialny za okno ustawień, w nim się definiuje minimalną i maksymalną predkosć zniżania wrogów (poprzez modyfikację zakresu tego suwaka ustawiającego predkosć), gdy zakres będzie ustawiony poza predkoscią początkową to gra się nie skompiluje.
- **GameWindow** – generuje całe okno gry, tzn. przyciski JButtony (sterujące statkiem), Przyciski te na górze, JMenu (rozwijane menu w lewym górnym rogu), wyświetla zasady jeśli wybierze się z menu (jako dialog, czyli taki popup) no i najważniejsze, czyli **GamePanel**
- **GamePanel** – „Rysuje” (generuje) gre, czyli gracza, wrogów i pociski. Wyświetla również punkty i życia. Za logikę gdzie co ma być i kiedy ma się to generować (odświeżać) odpowiedzialne jest **GameEngine**
 - **Main** – Odpowiedzialne za generowanie ekranu startowego, wyboru statku i wpisania imienia. To tym plikiem powinno się za każdym razem uruchamiać grę.