

A file-okban lévő függvényekről és struktúrákról a doxygen által generált dokumentációból, vagy a file-okban lévő comment-ekből lehet többet megtudni.

## Komponenseket tároló file-ok

- CollisionBox.h
- Editor.h
- Interactable.h
- Position.h
- Health.h
- Collider.h
- MovementController.h
- PhysicsBody.h
- Animation.h
- EntityRenderer.h
- Sprite.h
- Text.h
- Tile.h

Ezekben a file-okban a különböző komponensek struct-jai vannak.

A komponensek nagyrésze tartozik még 2 file. Ezeknek nevei a komponens neve Systems szóval a végén, és mindegyikhez van header file is.

Tehát ilyen file hármadra példa: Position.h, PositionSytems.h, PositionSystems.c

Az ilyen ...Systems file-ok tartalmazzák az egyes komponensekhez tartozó függvényeket.

## ECS.h, ECS.c

Ez a file adja a játék fő vezérlését. Itt vannak az Enity Component System megvalósításához- valamint a mentéshez és betöltéshez- szükséges függvények és struktúrák.

## Math.h Math.c

Matematikával kapcsolatos függvények és struktúrák, pl.: vektormatek, min-max keresés stb.

## misc.h

Olyan struktúrák, amiket több modul is használhat, de egyik másik file-ba se illettek volna.

## Game.h, Game.c

A játékmenet függvényei található itt. Ez a modul hívja meg a komponensek moduljainak függvényeit.

## Tilemap.h, Tilemap.c

A tilemap struktúra és a hozzá tartozó függvények tartoznak ide.

## main.c

Ugyan az mint minden programban. Itt van a while loop ami a játék fő ciklusaként működik. Innen indul a játék és itt szabadulnak fel a lefoglalt memóriaterületek a játék bezárását követve.