

Contents:

- [home](#)
- [Usage](#)
- [Indices and tables](#)
- [Full Documentation](#)
- [Indices and tables](#)

R-type

-
- R-type Documentation
- [View page source](#)

R-type Documentation

Welcome to R-type’s documentation!

Contents:

- [home](#)
- [Usage](#)
 - [Cloning the Repository](#)
 - [Compiling the Program](#)
- [Indices and tables](#)
- [Full Documentation](#)
 - [Acceleration](#)
 - [Animation](#)
 - [AnimationSystem](#)
 - [AssetManager](#)
 - [Beetman](#)
 - [BeetmanConfig](#)
 - [BeetmanPanel](#)
 - [Behavior](#)
 - [BehaviorSystem](#)
 - [Button](#)
 - [ButtonConfig_s](#)
 - [ClickSystem](#)
 - [Client](#)
 - [ClientSystem](#)
 - [Collision](#)
 - [CollisionRectangle](#)
 - [CollisionSystem](#)
 - [Config](#)
 - [Controllable](#)
 - [ControlSystem](#)
 - [Database](#)
 - [DeathEffect](#)
 - [DeathEffectSystem](#)
 - [Depth](#)
 - [Drawable](#)
 - [DrawSystem](#)
 - [Enemy](#)
 - [Entity](#)
 - [Event](#)
 - [EventBus](#)
 - [FFT](#)
 - [FFTActive](#)
 - [FFTSystem](#)
 - [Follower](#)
 - [FollowerSystem](#)
 - [GameConfig](#)
 - [GUI](#)
 - [GUIConfig](#)
 - [Health](#)
 - [IdSync](#)
 - [IsChild](#)
 - [isClickable](#)
 - [ISystem](#)
 - [ISystemBase](#)
 - [Laser](#)
 - [LoadingScreen](#)
 - [lobbv](#)
 - [lobbvInfo](#)
 - [Menu](#)
 - [MenuSystem](#)
 - [MyRect](#)
 - [MyVector2](#)
 - [Network](#)
 - [Node](#)
 - [Position](#)
 - [Quadtree](#)
 - [RectangleButton](#)
 - [Registry](#)
 - [ServerSystem](#)
 - [skinInfo](#)
 - [sparse_array](#)
 - [Spawner](#)
 - [SpawnEvent](#)
 - [SpawnSystem](#)
 - [SpritePool](#)
 - [State](#)
 - [TextDrawable](#)
 - [themeData](#)
 - [ThreadPool](#)
 - [UserInput](#)
 - [UserInputBuffer](#)
 - [Velocity](#)
 - [VelocitySystem](#)
 - [zipper](#)
 - [zipper_iterator](#)
 - [ztd](#)
 - [BehaviorFunc](#)
 - [moveLeft\(\)](#)
 - [zigzagMovement\(\)](#)
 - [sliderLoopFixMovement\(\)](#)
 - [circularMovement\(\)](#)
 - [diagonalMovement\(\)](#)
 - [sineWaveMovement\(\)](#)
 - [backAndForthMovement\(\)](#)
 - [lShapeMovement\(\)](#)
 - [randomMovement\(\)](#)
 - [fixedMovement\(\)](#)
 - [loopDiagonalMovementRight\(\)](#)
 - [getch\(\)](#)
 - [initializeGameEntitiesClient\(\)](#)
 - [Complex](#)
 - [Complex](#)
 - [ComponentAdder](#)
 - [ComponentSpawner](#)
 - [ColliderType](#)
 - [EntityType](#)
 - [DeathApplyType](#)
 - [register_all_components\(\)](#)
 - [registerClientSystem\(\)](#)
 - [registerServerSystem\(\)](#)
 - [cleanup_system\(\)](#)
 - [addEnemyMovementSystem\(\)](#)
 - [EI](#)
 - [colliderTypeMap](#)
 - [entityTypeMap](#)
 - [deathApplyTypeMap](#)
 - [readFromConfig\(\)](#)
 - [loadConfig\(\)](#)
 - [encodeToBytes\(\)](#)
 - [decodeToString\(\)](#)
 - [printBytes\(\)](#)
 - [entity_t](#)
 - [Listener](#)
 - [EventType](#)
 - [parseEventType\(\)](#)
 - [eventIdIdentifierMap](#)
 - [GameState](#)
 - [tokenize\(\)](#)
 - [configMap](#)
 - [ButtonConfig](#)
 - [ButtonType](#)
 - [ButtonState](#)
 - [MenuState](#)
 - [addPosition\(\)](#)
 - [addVelocity\(\)](#)
 - [addCollision\(\)](#)
 - [addDrawable\(\)](#)
 - [addAcceleration\(\)](#)
 - [addAnimation\(\)](#)
 - [addGameConfig\(\)](#)
 - [addControllable\(\)](#)
 - [addLaser\(\)](#)
 - [addDepth\(\)](#)
 - [addBehavior\(\)](#)
 - [addFFT\(\)](#)
 - [addSpawner\(\)](#)
 - [addFollower\(\)](#)
 - [addDeathEffect\(\)](#)
 - [addParent\(\)](#)
 - [initializeGameEntitiesFromConfig\(\)](#)
 - [initializeGameEntitiesServer\(\)](#)
 - [initializeGameServerSystems\(\)](#)
 - [initializeDatabaseAndConfig\(\)](#)
 - [firstLoadingScreen\(\)](#)
 - [serverLoop\(\)](#)
 - [componentAdderMap](#)
 - [spawnEnemy\(\)](#)
 - [spawnBackgroundLayer\(\)](#)
 - [spawnPlayer\(\)](#)
 - [spawnAnimatedEntity\(\)](#)
 - [spawnGameConfig\(\)](#)
 - [spawnThruster\(\)](#)
 - [spawnNoneLocalPlayer\(\)](#)
 - [spawnServerEntity\(\)](#)
 - [spawnClientEntity\(\)](#)
 - [spawnBeetmapPanel\(\)](#)
 - [FFTSpawnEnemy\(\)](#)
 - [spawnButton\(\)](#)
 - [spawnState\(\)](#)
 - [spawnFollowerCover\(\)](#)
 - [spawnFollowerSkin\(\)](#)
 - [spawnFollowerText\(\)](#)
 - [spawnFollowerText\(\)](#)
 - [spawnDrawable\(\)](#)
 - [behaviorMap](#)
 - [SpeedUp](#)
 - [spawnShip](#)
 - [addScore](#)
 - [EffectFunctionMap](#)
 - [FFTState](#)
 - [PlayerState](#)
 - [PlayerSubState](#)
 - [executeLoadingTasks\(\)](#)
 - [loadAllTexture\(\)](#)
 - [loadMenuAsset\(\)](#)
 - [loadSkins\(\)](#)
 - [preloadGameTexture\(\)](#)
 - [adjustDifficultyUserMinus\(\)](#)
 - [adjustDifficultyUserPlus\(\)](#)
 - [gameLoop\(\)](#)
 - [MainLoop\(\)](#)
 - [main\(\)](#)
 - [FIXED_TIME_STEP](#)
 - [getComponentAdderByName\(\)](#)
 - [makeAdder\(\)](#)
 - [listen_to_server\(\)](#)
 - [start_tcp_client\(\)](#)
 - [start_udp_client\(\)](#)
 - [SERVER_IP](#)
 - [TCP_PORT](#)
 - [UDP_PORT](#)
 - [BUFFER_SIZE](#)
 - [add_client\(\)](#)
 - [broadcast\(\)](#)
 - [handle_tcp_client\(\)](#)
 - [start_tcp_server\(\)](#)
 - [start_udp_server\(\)](#)
 - [clients](#)
 - [clientIdCounter](#)
 - [spawnThruster\(\)](#)
- [Indices and tables](#)

Indices and tables

- [Index](#)
- [Search Page](#)

Next