Code Reivew FPS(…)

HJH

1. 구성  
     
   -Application { SceneManager , GameManager }  
   -SceneManager { SceneFactory , Scene }  
   -SceneFactory { Scene , IntroScene , GameScene , GameOverScene }  
   -Scene ( IntroScene , GameScene , GameOverScene )  
   -IntroScene : Scene  
   -GameScene : Scene { GameManager }  
   -GameManager { MapData , ObjectFactory , Object , Player }  
   -ObjectFactory { Object,Wall,Box,Door,Item,Bomb,Monster,Player }  
   -Object ( Wall,Box,Door,Item,Bomb,Monster,Player )  
   -GameOverScene : Scene  
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
     
   “ : “ 부모  
   “ {} “ 소유  
   “ () “ 자식
2. 기능  
     
   -**Application 최상위 클래스로 게임 실행을 책임진다.***creator()* SceneManager 생성 , 콘솔창 크기 , 커서형태 , 랜덤 값 설정  
   *GetTargetFPS()* 프레임당 ms 리턴 (설정된 값 60프레임 = 17ms)  
   *Update( float )* 하위 Update( float ) 호출 / ESC 키 입력시 Run() 루프 탈출(종료)  
   *KeyInput()* 하위 KeyInput() 호출  
   *Render()* 하위 Render() 호출  
   *Run()* 루프 도중 Tick(이전시간과 현재시간차)을 구해 1프레임이 지나면 분기에 들어간다{ Tick 관련 변수 갱신, Update() 를 분기점으로 상태 값에 따라 루프탈출 또는 Render() , KeyInput(), SceneManager->ChangeScene() 호출 }  
     
   -**SceneManager 모든 Scene 들을 관리, 사용한다. <싱글톤>**  
   Init() 클래스 instance 생성시 호출되며 ChangeScene() 호출, 첫 Scene 을 잡는다.  
   Update() 관리되는 Scene 의 Update() 호출  
   Render() 관리되는 Scene 의 Render() 호출  
   KeyInput() 관리되는 Scene 의 KeyInput() 호출  
   ChangeScene() Scene 전환시 호출, SAFE\_DELETE() 로 소멸시키고 인자값으로 호명된 Scene이 잡힌다.  
     
   -**SceneFacory 게임 도중 Scene 을 전환할 때 호출**  
   Make() SceneManager->ChangeScene() 에서 호출되며 전환될 Scene을 생성하고 주소값을 리턴한다. (헤더 관리)  
     
   -**Scene 사용하고 관리할 클래스들에게 상속시켜 SceneManager 에서** 사용  
     
   **-IntroScene : Scene 게임의 시작을 알리는 Scene**  
     
   -**GameScene : Scene 게임의 실행을 담당하는 Scene**  
   -**OverScene** **: Scene 게임의 끝을 알리는 Scene**  
   **-GameManager 게임에 필요한 연산, 전달, 관리가 이루어지는 클래스**  
     
    -**MapObjectFactory 게임내 사용되는 클래스들의 생성을 관리하는 클래스**  
    -**Object 상호작용 하며 게임을 이루어갈 클래스들에게 상속시켜 GameManager에서 관리시킨다**  
     
   -**MapData**-**Define**
3. 작동 순서
4. 차이점  
     
   -Application  
    SetCursorType() 커서 숨기는 함수 추가  
   -Bomb  
   클래스 함수 선언됨. { Init() , Update() , Explosived() }  
   -Box  
   Explosived() 상호작용 함수 정의  
   -Define  
   Item 의 효과를 결정지을 enum 들 추가  
   SetCursorType() 커서 상태 변경하는 함수 추가  
   -Door  
   클래스 함수 선언됨.  
   상태 값 추가 { close, open }   
   -GameManager  
   +클래스들 소멸자 관리자  
   +Object 클래스 정리자  
   +상호작용 함수들   
   + Map 받아올 이중 포인터  
   +queue 폭발  
   +현재 플레이어 데이터 관리할 구조체  
   -IntroScene  
   작동부분 추가  
   -Item  
   +호작용 함수  
   +상태 값  
   -MapData  
   클래스 정의됨  
   +소멸자 관리자  
   +출력 함수  
   +사용하기위해 맵의 값을 복사하는 함수  
   -Object  
   함수 정의됨  
   상호작용함수추가  
   -Pch.h  
   필요한 라이브러리 추가 ( queue )  
   -Scene  
   사소한 변경  
     
   -SceneFactory  
   ??