Toelichting classeDiagram OOPG

-Speler, heeft een x positie, een y positie, deze wordt gerekend in tiles. De speler heeft een aantal levens, en als die op zijn, dan wordt het spel afgesloten of opnieuw opgestart.

De speler kan bewegen en aanvallen, met respectievelijk de pijltjes toetsen en de spatie knop.

Enemy: zelfde waardes als de speler, alleen kan de speler(in theorie) de positie van de enemys niet veranderen. Er komen meerdere enemy’s met verschillende aanvallen.

Kamer & tegel:

De Kamer bestaat uit meerdere tegels en tegeltypes.

De tegels maken gebruik van tile en de kamers maken gebruik van TileMap, waarbij de tiles worden weergeven als nummers in de code.

Interface:

In de interface kun je de huidige waardes over je spel en speler zien. Een deel van de waardes komt uit de speler klasse, en een deel uit de main.

Wapen:

Wapen is een abstracte klasse, waarbij er de waardes overgeeft aan de lagere wapens.

Elk van deze wapens heeft een valAan functie, en wapen heeft dus een protected functie.

Elk wapen heeft een affected area, waarbij het schade doet aan alles binnen dat gebied.