# Klassendiagram



## Beschrijving

**Game1**: de main class voor bijvoorbeeld Update en Draw, die standaard is bij XNA.

**ScreenManager**: dit is de class die verantwoordelijk voor de GUI, werking en uiterlijk.

**GameScreens**: Allerlei menu’s en schermen die worden gebruikt in de game, deze worden op de goede volgorde en manier gedrawed door screenmanager.

**MenuScreens**: Een speciaal type screen gebruikt voor menu’s.

**GameplayScreen**: Screen die gebruikt wordt voor de gameplay.

**Sprite**: elk object dat zichtbaar is heeft een sprite nodig, deze zorgt voor dat het texture dat geladen is in de content ook daadwerkelijk wordt gedrawed op de goede positie.

**Level**: hierin staat alles opgeslagen van een bepaald level, bijvoorbeeld alle platforms, obstacles en power-ups.

**Platform**: een blok waar character op kan staan.

**Obstacle**: een valstrik die zich kan bevinden op een platform, deze zal character proberen te doden of te laten vallen  
**Character**: de class voor unieke eigenschappen en besturing van het character.