***Klasa NavRoom – Dokumentacja***

Klasa obsługująca pokoje z labiryntu. Dziedziczy po klasie RoomContainer.

***Zmienne:***

*iloscPokoi* typu static int – ilczba wszystkich pokoi w labiryncie

*lvl* typu int – poziom pokoju, numer piętra na którym znajduje się dany pokój. ( położenie pokoi względem siebie jest wzorowane na osi współrzędnych, każdy pokój ma swój poziom oraz rząd np.: (5;-1))

*wid* typu int – rząd pokoju (położenie)

*nr* typu int – numer pokoju np.: (0;0 - nr 1)

*north* typu NavRoom\* - wskaźnik na pokój leżący na północ od obecnego

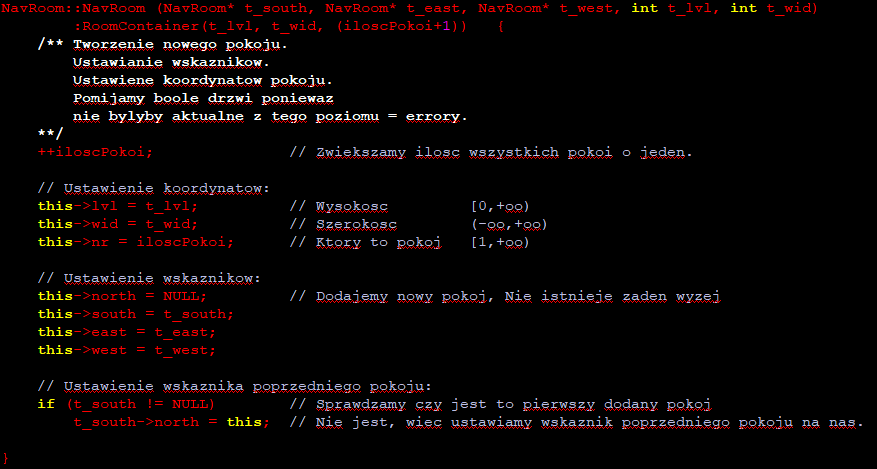
*east* typu NavRoom\* - wskaźnik na pokój leżący na wschód od obecnego

*south* typu NavRoom\* - wskaźnik na pokój leżący na południe od obecnego

*west* typu NavRoom\* - wskaźnik na pokój leżący na zachód od obecnego

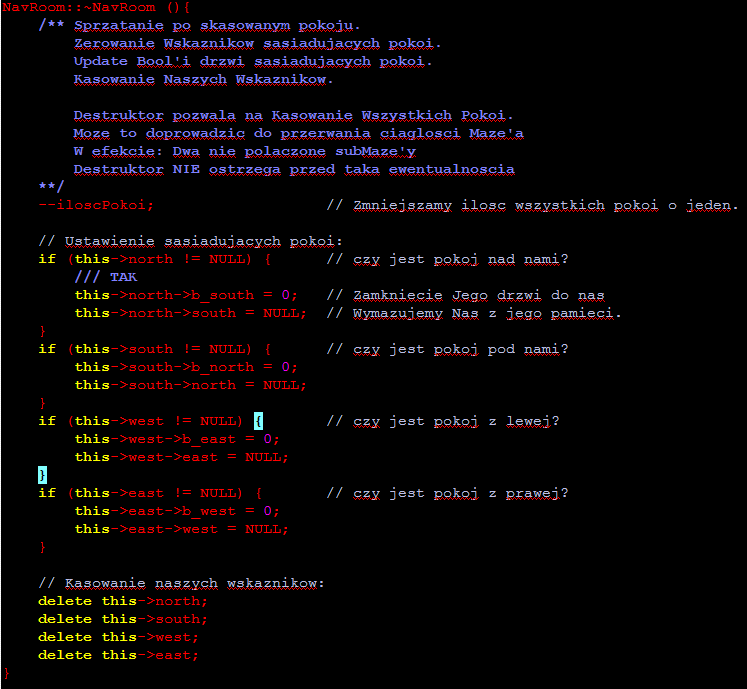
***Metody:***

*Konstruktor:*



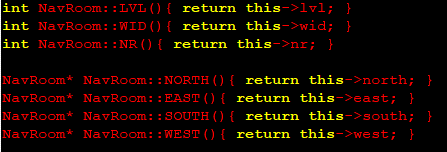
Przy tworzeniu nowego pokoju zapełniamy go danymi, podajemy jego współrzędne, jego numer, wskaźniki do pokoi wokoło niego, inkrementujemy ilość pokoi.

*Destruktor:*



Usuwanie pokoju, zmniejszenie ilości pokoi o jeden, sprawdzanie czy pokój ma wskaźniki do innych pokoi, jeśli tak to są one usuwane.

*Getery:*



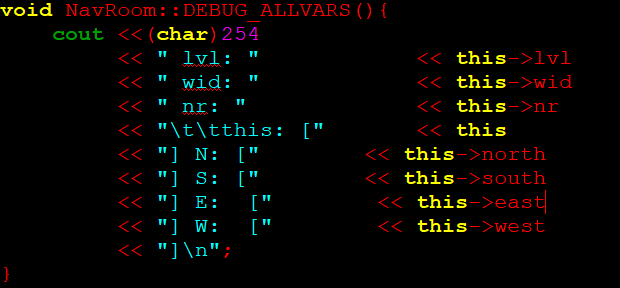
Metody umożliwiające wydobycie wartości zmiennych, które są prywatne.

*Setery:*



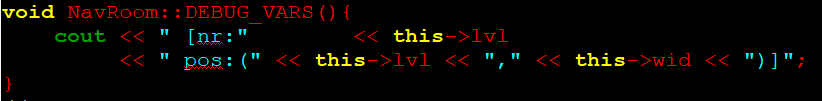
Umożliwiają zmianę wartości zmiennych, które są prywatne. Ustawianie wskaźników w pokoju.

*DEBUG\_ALLVALS:*



Metoda wypisuje wartości zmiennych i wskaźników pokoju.

*DEBUG\_VARS:*



Skrócona wersja metody DEBUG\_ALLVARS do samych zmiennych typu int.