Daniel Maura, Lorenzo Ramponi, Marco Spallone e Filippo Perrina

RELAZIONE PROGETTO NONGRAVITAR

Nel progetto sono presenti le seguenti classi.

Bullet

Classe che gestisce le forme dei singoli proiettili e il movimento degli stessi nello schermo.

Bunker

Classe contenente le specifiche dei bunker, quali vita, tipo, direzione di sparo…

Game

Classe che gestisce l’interfaccia del pianeta, esegue il terraforming, la creazione di bunker e fuel. Inoltre gestisce tutte le collisioni nel gioco.

Fuel

Classe contenente le specifiche del carburante

Menu

Classe contenente la schermata iniziale del videogioco, permette l’avviamento

Screen

Classe virtuale che gestisce quale schermo è attualmente usato

Solarsystem

Classe che gestisce il sistema solare, lo spawn di pianeti, quali sono stati completati e quali sono ancora da esplorare

Spaceship

Classe che gestisce tutte le specifiche della navicella, quali spari, movimenti e vite