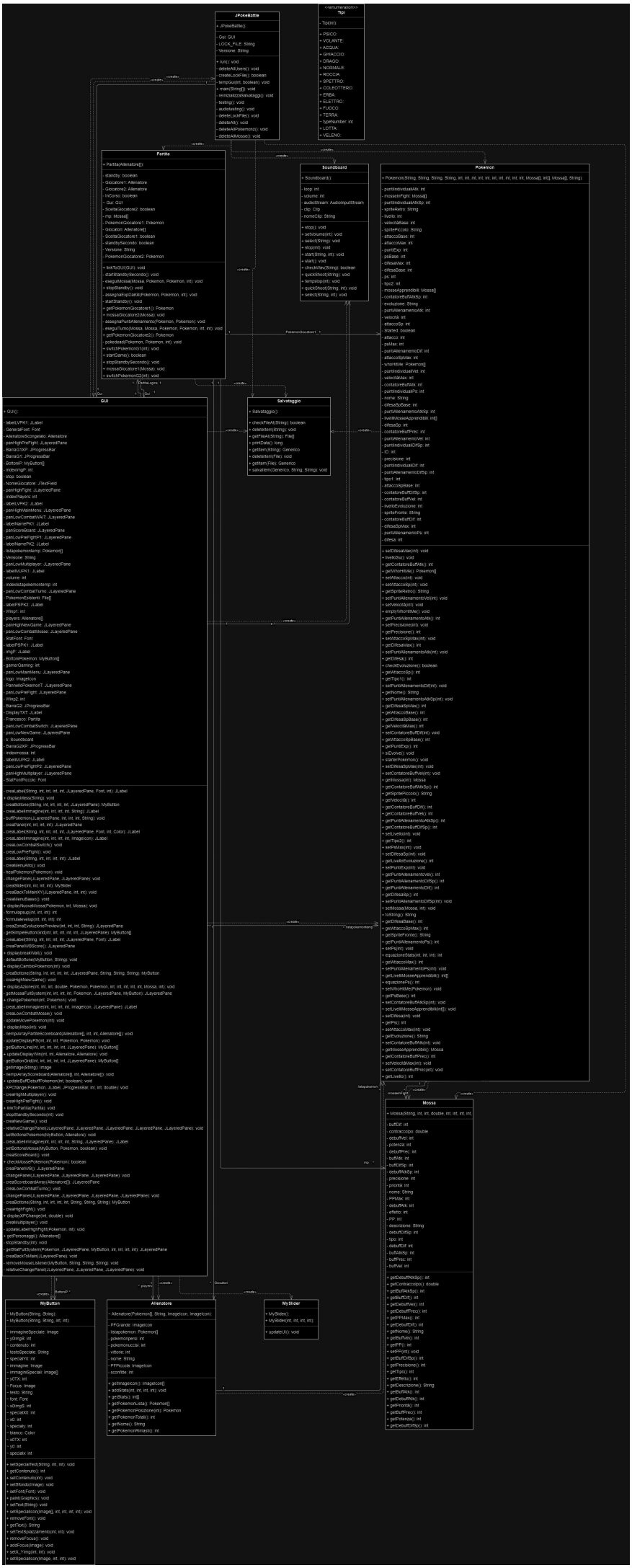
JPokeBattle
+ JPokeBattle();
- Gui: GUI
- LOCK_FILE: String
- Versione: String
+ run(): void
- deleteAllUsers(): void
- createLockFile(): boolean
- tempGuiInit, boolean): void
+ main(String[]): void
- reInizializzaSalvataggi(): void
- testing(): void
- audiotesting(): void
- deleteLockFile(): void
- deleteAll(): void
- deleteAllPokemon(): void
- deleteAllMosse(): void
<<enumeration>>
Tipi
- Tipi(int):
+ PSICO:
+ VOLANTE:
+ ACQUA:
+ GHIACCIO:
+ DRAGO:
+ NORMALE:
+ ROCCIA:
+ SPETTRO:
+ COLEOTTERO:
+ ERBA:
+ ELETTRO:
+ FUOCO:
+ TERRA:
- typeNumber: int
+ LOTTA:
+ VELENO:
Partita
+ Partita(Allenatore[]):
- standby: boolean
- Giocatore1: Allenatore
- Giocatore2: Allenatore
- inCorso: boolean
~ Gui: GUI
- SceltaGiocatore2: boolean
- mp: Mossa[]
- PokemonGiocatore1: Pokemon
- Giocatori: Allenatore[]
- SceltaGiocatore1: boolean
- standbySecondo: boolean
- Versione: String
- PokemonGiocatore2: Pokemon
+ linkToGUIGUI(): void
- startStandby(Secondo): void
- eseguiMossa(Mossa, Pokemon, Pokemon, int): void
+ stopStandby(): void
- assegnaExpDaKill(Pokemon, Pokemon, int): void
- startStandby(): void
+ getPokemonGiocatore1(): Pokemon
+ mossaGiocatore2(Mossa): void
- assegnaPuntiAllenamento(Pokemon, Pokemon): void
- eseguiTurno(Mossa, Mossa, Pokemon, Pokemon, int, int): void
+ getPokemonGiocatore2(): Pokemon
- pokedead(Pokemon, Pokemon, int): void
+ switchPokemonG1(int): void
+ startGame(): boolean
+ stopStandbySecondo(): void
+ mossaGiocatore1(Mossa): void
+ switchPokemonG2(int): void
Soundboard
+ Soundboard():
- loop: int
- volume: int
- audioStream: AudioInputStream
- clip: Clip
- nomeClip: String
+ stop(): void
+ setVolume(int): void
+ select(String): void
+ stop(int): void
+ start(String, int): void
+ start(): void
+ checkWav(String): boolean
+ quickShoot(String): void
+ tempstop(int): void
+ quickShoot(String, int): void
+ select(String, int): void
Pokemon
+ Pokemon(String, String, String, String, int, int, int, int, int, int, int, int, int, int, Mossa[], int[], Mossa[], String):
- puntiIndividualiAtk: int
- mosseinFight: Mossa[]
- puntiIndividualiAttkSp: int
- spriteRetro: String
- livello: int
- velocitàBase: int
- spritePiccolo: String
- attaccoBase: int
- attaccoMax: int
- puntiExp: int
- psBase: int
- difesaMax: int
- difesaBase: int
- ps: int
- tipo2: int
- mosseApprendibili: Mossa[]
- contatoreBuffAttkSp: int
- evoluzione: String
- puntiAllenamentoAtk: int
- velocità: int
- attaccoSp: int
- Started: boolean
- attacco: int
- psMax: int
- puntiAllenamentoDif: int
- attaccoSpMax: int
- vittorieHitMe: Pokemon[]
- puntiIndividualiVel: int
- velocitàMax: int
- contatoreBuffAtk: int
- puntiIndividualiPs: int
- nome: String
- difesaSpBase: int
- puntiAllenamentoAttkSp: int
- livelliMosseApprendibili: int[]
- difesaSp: int
- contatoreBuffPrec: int
- puntiAllenamentoVel: int
- puntiIndividualiDifSp: int
- ID: int
- precisione: int
- puntiIndividualiDif: int
- puntiAllenamentoDifSp: int
- tipo1: int
- attaccoSpBase: int
- contatoreBuffDifSp: int
- contatoreBuffVel: int
- livelloEvoluzione: int
- spriteFronte: String
- contatoreBuffDif: int
- difesaSpMax: int
- puntiAllenamentoPs: int
- difesa: int
+ setDifesaMax(int): void
+ livelloBa(): void
+ getContatoreBuffAtk(): int
+ getVittorieHitMe(): Pokemon[]
+ setAttacco(int): void
+ setAttaccoSp(int): void
+ getSpriteRetro(): String
+ setPuntiAllenamentoVel(int): void
+ setVelocità(int): void
+ emptyVittorieHitMe(): void
+ getPuntiAllenamentoAtk(): int
+ setPrecisione(int): void
+ getPrecisione(): int
+ setAttaccoSpMax(int): void
+ getDifesaMax(): int
+ setPuntiAllenamentoAtk(int): void
+ getDifesa(): int
+ checkEvoluzione(): boolean
+ getAttaccoSp(): int
+ getTipo(): int
+ setPuntiAllenamentoDif(int): void
+ getNome(): String
+ setPuntiAllenamentoAttkSp(int): void
+ getDifesaSpMax(): int
+ getAttaccoBase(): int
+ getDifesaSpBase(): int
+ getVelocitàMax(): int
+ setContatoreBuffDif(int): void
+ getAttaccoSpBase(): int
+ getPuntiExp(): int
+ sEvolve(): void
+ startInPokemon(): void
+ setDifesaSpMax(int): void
+ setContatoreBuffVel(int): void
+ getMossa(int): Mossa
+ getContatoreBuffAttkSp(): int
+ getSpritePiccolo(): String
+ getVelocità(): int
+ getContatoreBuffDif(): int
+ getContatoreBuffVel(): int
+ getPuntiAllenamentoAttkSp(): int
+ getContatoreBuffDifSp(): int
+ setLivello(int): void
+ getTipo(): int
+ setPsMax(int): void
+ setDifesaSp(int): void
+ getLivelloEvoluzione(): int
+ setPuntiExp(int): void
+ getPuntiAllenamentoVel(): int
+ getPuntiAllenamentoDifSp(): int
+ getPuntiAllenamentoDif(): int
+ getDifesaSp(): int
+ setPuntiAllenamentoDifSp(int): void
+ setMossa(Mossa, int): void
+ toString(): String
+ getDifesaMax(): int
+ getAttaccoSpMax(): int
+ getSpriteFronte(): String
+ getPuntiAllenamentoPs(): int
+ setPs(int): void
+ equazioneStats(int, int, int): int
+ getAttaccoMax(): int
+ setPuntiAllenamentoPs(int): void
+ getLivelliMosseApprendibili(): int[]
+ equazionePs(): int
+ setVittorieHitMe(Pokemon): void
+ getPsBase(): int
+ setContatoreBuffAttkSp(int): void
+ setLivelliMosseApprendibili(int[]): void
+ setDifesa(int): void
+ getPs(): int
+ setAttaccoMax(int): void
+ getEvoluzione(): String
+ setContatoreBuffAtk(int): void
+ getMosseApprendibili(): Mossa
+ getContatoreBuffPrec(): int
+ setVelocitàMax(int): void
+ setContatoreBuffPrec(int): void
+ getLivello(): int
Mossa
+ Mossa(String, int, int, double, int, int, int, int, int, int, int, int, int, int


JPokeBattle
+ JPokeBattle()
- Gui: GUI
- LOCK_FILE: String
- Versione: String
+ run(): void
- deleteAllItems(): void
- createLockFile(): boolean
- tempGui(int, boolean): void
+ main(String[]): void
- reinizializzaSalvataggi(): void
- testing(): void
- audiotesting(): void
- deleteLockFile(): void
- deleteAll(): void
- deleteAllPokemon(): void
- deleteAllMosse(): void
<<enumeration>>
Tipi
- Tipi(int)
+ FISICO:
+ VOLANTE:
+ ACQUA:
+ GHIACCIO:
+ DRAGO:
+ NORMALE:
+ ROCCIA:
+ SPETTRO:
+ COLEOTTERO:
+ ERBA:
+ ELETTRO:
+ FUOCO:
+ TERRA:
- typeNumber: int
+ LOTTA:
+ VELENO:
Partita
+ Partita(Allenatore[]):
- standby: boolean
- Giocatore1: Allenatore
- Giocatore2: Allenatore
- inCorso: boolean
- Gui: GUI
- ScellaGiocatore2: boolean
- mp: Mossa[]
- PokemonGiocatore1: Pokemon
- Giocatori: Allenatore[]
- ScellaGiocatore1: boolean
- standbySecondo: boolean
- Versione: String
- PokemonGiocatore2: Pokemon
+ linkToGUI(GUI): void
- startStandbySecondo(): void
- eseguiMossa(Mossa, Pokemon, Pokemon, int): void
+ stopStandby(): void
- assegnaExpCamb(Pokemon, Pokemon, int): void
- startStandby(): void
+ getPokemonGiocatore1(): Pokemon
+ mossaGiocatore1(Mossa): void
- assegnaPuntiAllenamento(Pokemon, Pokemon): void
- eseguiTurno(Mossa, Mossa, Pokemon, Pokemon, int, int): void
+ getPokemonGiocatore2(): Pokemon
- pokedead(Pokemon, Pokemon, int): void
+ switchPokemonG1(int): void
+ startGame(): boolean
+ stopStandbySecondo(): void
+ mossaGiocatore1(Mossa): void
+ switchPokemonG2(int): void
Soundboard
+ Soundboard()
- loop: int
- volume: int
- audioStream: AudioInputStream
- clip: Clip
- nomeClip: String
+ stop(): void
+ setVolume(int): void
+ select(String): void
+ stop(int): void
+ start(String, int): void
+ start(): void
+ checkView(String): boolean
+ quickShot(String): void
+ tempslippi(int): void
+ quickShot(String, int): void
+ select(String, int): void
Pokemon
+ Pokemon(String, String, String, String, String, int, int, int, int, int, int, int, int, int, int, Mossa[], int[], Mossa[], String):
- puntiIndividualiAtk: int
- mosseInFight: Mossa[]
- puntiIndividualiAtkSp: int
- spriteRetro: String
- livello: int
- velocitàBase: int
- spritePiccolo: String
- attaccoBase: int
- attaccoMax: int
- puntiExp: int
- psBase: int
- difesaMax: int
- difesaBase: int
- ps: int
- tipo2: int
- mosseApprendibili: Mossa[]
- contatoreBuffAtkSp: int
- evoluzione: String
- puntiAllenamentoAtk: int
- velocità: int
- attaccoSp: int
- Started: boolean
- attacco: int
- psMax: int
- puntiAllenamentoDif: int
- attaccoSpMax: int
- whoHitMe: Pokemon[]
- puntiIndividualiVel: int
- velocitàMax: int
- contatoreBuffAtk: int
- puntiIndividualiPs: int
- nome: String
- difesaSpBase: int
- puntiAllenamentoAtkSp: int
- livelliMosseApprendibili: int[]
- difesaSp: int
- contatoreBuffPrec: int
- puntiAllenamentoVel: int
- puntiIndividualiDifSp: int
- ID: int
- precisione: int
- puntiIndividualiDif: int
- puntiAllenamentoDifSp: int
- tipo1: int
- attaccoSpBase: int
- contatoreBuffDifSp: int
- contatoreBuffVel: int
- livelliEvoluzione: int
- spriteFronte: String
- contatoreBuffDif: int
- difesaSpMax: int
- puntiAllenamentoPs: int
- difesa: int
+ setDifesaMax(int): void
+ livelloSp(): void
+ getContatoreBuffAtk(): int
+ getWhoHitMe(): Pokemon[]
+ setAttacco(int): void
+ setAttaccoSp(int): void
+ getSpriteRetro(): String
+ setPuntiAllenamentoVel(int): void
+ setVelocità(int): void
+ emptyWhoHitMe(): void
+ getPuntiAllenamentoAtk(): int
+ setPrecisione(int): void
+ getPrecisione(): int
+ setAttaccoSpMax(int): void
+ getDifesaMax(): int
+ setPuntiAllenamentoAtk(int): void
+ getDifesa(): int
+ checkEvoluzione(): boolean
+ getAttaccoSp(): int
+ getTipo1(): int
+ setPuntiAllenamentoDif(int): void
+ getNome(): String
+ setPuntiAllenamentoAtkSp(int): void
+ getDifesaSpMax(): int
+ getAttaccoBase(): int
+ getDifesaSpBase(): int
+ getVelocitàMax(): int
+ setContatoreBuffDif(int): void
+ getAttaccoSpBase(): int
+ getPuntiExp(): int
+ isEvolve(): void
+ startsPokemon(): void
+ setDifesaSpMax(int): void
+ setContatoreBuffVel(int): void
+ getMossa(int): Mossa
+ getContatoreBuffAtkSp(): int
+ getSpritePiccolo(): String
+ getVelocità(): int
+ getContatoreBuffDif(): int
+ getContatoreBuffVel(): int
+ getPuntiAllenamentoAtkSp(): int
+ getContatoreBuffDifSp(): int
+ setLivello(int): void
+ getTipo(): int
+ setPsMax(int): void
+ setDifesaSp(int): void
+ getLivelloEvoluzione(): int
+ setPuntiExp(int): void
+ getPuntiAllenamentoVel(): int
+ getPuntiAllenamentoDifSp(): int
+ getPuntiAllenamentoDif(): int
+ getDifesaSp(): int
+ setPuntiAllenamentoDifSp(int): void
+ setMossa(Mossa, int): void
+ toString(): String
+ getAttaccoBase(): int
+ getAttaccoSpMax(): int
+ getSpriteFronte(): String
+ getPuntiAllenamentoPs(): int
+ setPs(int): void
+ equazioneStats(int, int, int): int
+ getAttaccoMax(): int
+ setPuntiAllenamentoPs(int): void
+ getLivelliMosseApprendibili(): int[]
+ equazionePs(): int
+ setWhoHitMe(Pokemon): void
+ getPsBase(): int
+ setContatoreBuffAtkSp(int): void
+ setLivelliMosseApprendibili(int[]): void
+ setDifesa(int): void
+ getPs(): int
+ setAttaccoMax(int): void
+ getEvoluzione(): String
+ setContatoreBuffAtk(int): void
+ getMosseApprendibili(): Mossa
+ getContatoreBuffPrec(): int
+ setVelocità(int): void
+ setContatoreBuffPrec(int): void
+ getLivello(): int
Mossa
+ Mossa(String, int, int, double, int, int, int, int, int, int, int, int, int, int