Dokumentation SmartPainter

Initialisation des Programms:

SPainter [name ] = new SPainter([Breite ], [Höhe ], [ Hintergrundarbe» ]);

[]name [].renderFrame();  
  
changePixel:

changePixel(string color, int xpos, int ypos)

fillRectangle(string color, int xstart, int ystart, int xsize, int ysize)

(in fillRectange write the Rectangle sizes)

saveImage:

saveImage(int xstart, int ystart, int xsize, int ysize,string filepath)

(saves simage of specified size to .txt file)

loadImage:

loadImage(int xpos, int ypos, string filepath);

keyDown:

keyDown(int KeyCode)

(man muss keycodes nicht wissen, einfach schreiben SPainter. [name key])

renderFrame: DON’T TOUCH

(updates all lines it needs to)

updateFrame:

(updates all lines it needs to)s

clear():

(Bestens nach jede Iteration einsetzen, damit es für nächste game Loop bereit ist)  
  
Notiz:

File structure: [name Spiel] > [textures], [userData] [rest von Code]