Beskrivelse af klasser

Game:

Initialiserer spillet og holder en reference til de forskellige objekter i spillet (Player, Saboteur, Rooms)

GUI:

Den grafiske brugerflade bygget op af JavaFX komponenter

Minimap:

Et grafisk element, hvor bruger kan se rumskibets tilstand. Tilstanden opdateres kun når spilleren er i kontrolrummet.

TimeHolder:

En AnimationsTimer som kører update metoder på minimappet og sabotøren.

Saboteur:

Beregner om han ødelægger rummet eller går videre til et nyt rum.

Player:

Holder styr på spillerens værktøjer.

RoomHopper

’Parentclass’ til Saboteur og Player. Holder styr på hvilket rum de er i.

GameCommand:

Indeholder al logikken ved interaktion med scanneren (Parser)

SpaceshipRoom:

Indeholder egenskaben at kunne blive saboteret, hvilken type værktøj den indeholder, om værktøjet er taget og hvilket værktøj der kan reparere det.

ControlRoom:

En placeholder klasser som bliver brugt til at tjekke om minimappet skal opdateres og sabotøren ikke går ind i kontrolrummet.

WorkshopRoom:

Et rum der kan holde flere værktøjer.

Item:

Item har egenskaben at have et navn.

Items:

Enum der indeholder en konstant for hver type værktøj.