**ПРОЕКТ CROWD CONTROL**

**АНДРЕЙ ЧЕСНОКОВ, ИГОРЬ РАВИЛОВ, ЕВГЕНИЙ МАРТЬЯНОВ (Б05-325)**

**Краткое описание классов (дополнение к UML диаграмме)**

*Примечание! На UML диаграмме НЕ указаны геттеры и сеттеры (это самоочевидные функции, однако их количество сильно загромождает внешний вид диаграммы)*

**GameEngine**

Отвечатает за фундаментальную часть игры, а именно: рендер окна, считывание инпутов, обновление кадра и отрисовка спрайтов

**EnemyContainer**

Содержит все объекты класса Enemy, пропихивает в них команды, полученные от GameEngine

**Enemy**

Отвечает за спрайт и позицию супостата, а также его паттерн поведения (в будущих итерациях будет содержать статистики, например, здоровье и урон)

**Player**

Отвечает за спрайт и позицию игрока (в будущих итерациях будет содержать статистики игрока, например, здоровье и урон)

**Map**

Отвечает за задний фон, контролирует относительное и/или абсолютное перемещение игрока