

RebeliaProgramowalnychZaskroncow

Wygenerowano przez Doxygen 1.8.9

N, 18 sty 2015 09:34:30

Spis treści

1	Indeks hierarchiczny	1
1.1	Hierarchia klas	1
2	Indeks klas	3
2.1	Lista klas	3
3	Dokumentacja klas	5
3.1	Dokumentacja struktury Address	5
3.2	Dokumentacja klasy AddressRegister	5
3.3	Dokumentacja struktury ChatEntryRaw	6
3.4	Dokumentacja struktury ChatHistoryRaw	6
3.5	Dokumentacja klasy ChatRegister	6
3.6	Dokumentacja klasy Client	7
3.7	Dokumentacja struktury client_comparator	8
3.8	Dokumentacja struktury ClientDataRow	8
3.9	Dokumentacja klasy ClientsRegister	8
3.10	Dokumentacja struktury ClientState	9
3.11	Dokumentacja klasy GameLogic	9
3.12	Dokumentacja klasy GameRoom	9
3.13	Dokumentacja struktury GameRoomRaw	10
3.14	Dokumentacja klasy GameState	11
3.15	Dokumentacja struktury HandshakeRaw	11
3.16	Dokumentacja klasy Logger	12
3.17	Dokumentacja klasy LuaInterpreter	12
3.18	Dokumentacja klasy Observer	12
3.19	Dokumentacja klasy Packet	13
3.20	Dokumentacja klasy Packet_handler	14
3.21	Dokumentacja struktury Resource	14
3.22	Dokumentacja struktury ServerResources	14
3.23	Dokumentacja klasy Subject	15
3.24	Dokumentacja klasy TcpConnection	16
3.25	Dokumentacja klasy TcpServer	16

Indeks	19
---------------	-----------

Rozdział 1

Indeks hierarchiczny

1.1 Hierarchia klas

Ta lista dziedziczenia posortowana jest z grubsza, choć nie całkowicie, alfabetycznie:

Address	5
AddressRegister	5
ChatHistoryRaw	6
client_comparator	8
ClientsRegister	8
ClientState	9
enable_shared_from_this	
TcpConnection	16
GameLogic	9
Logger	12
LuaInterpreter	12
noncopyable	
TcpServer	16
Observer	12
Client	7
Packet	13
Packet_handler	14
Resource	14
ChatEntryRaw	6
ClientDataRow	8
Client	7
GameRoomRaw	10
GameRoom	9
GameState	11
HandshakeRaw	11
ServerResources	14
TcpServer	16
Subject	15
ChatRegister	6
GameRoom	9

Rozdział 2

Indeks klas

2.1 Lista klas

Tutaj znajdują się klasy, struktury, unie i interfejsy wraz z ich krótkimi opisami:

Address	5
AddressRegister	5
ChatEntryRaw	6
ChatHistoryRaw	6
ChatRegister	6
Client	7
client_comparator	8
ClientDataRow	8
ClientsRegister	8
ClientState	9
GameLogic	9
GameRoom	9
GameRoomRaw	10
GameState	11
HandshakeRaw	11
Logger	12
LuaInterpreter	12
Observer	12
Packet	13
Packet_handler	14
Resource	14
ServerResources	14
Subject	15
TcpConnection	16
TcpServer	16

Rozdział 3

Dokumentacja klas

3.1 Dokumentacja struktury Address

Metody publiczne

- **Address** (AddressIP Ip="non-defined", AddressPort Port=~0)
- void **change_owner** (ClientID newOwner) const
- void **update_connection** (const TcpPointer &x) const
- bool **operator<** (const [Address](#) &latter) const

Atrybuty publiczne

- AddressIP **ip**
- AddressPort **port**
- ClientID **owner**
- TcpPointer **connection**

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z plików:

- src/server/Address.hpp
- src/server/Address.cpp

3.2 Dokumentacja klasy AddressRegister

Metody publiczne

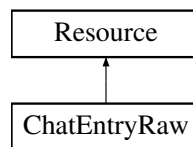
- const [Address](#) * **register_address** (const [Address](#) &x)
- ClientID **get_address_owner** (const [Address](#) &x) const
- const [Address](#) * **get_address_pointer** (const [Address](#) &x) const

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/AddressRegister.hpp
- src/server/AddressRegister.cpp

3.3 Dokumentacja struktury ChatEntryRaw

Diagram dziedziczenia dla ChatEntryRaw



Metody publiczne

- **ChatEntryRaw** (const std::string &nick__, const std::string &message__)
- virtual Resource::Tag **get_tag** ()
- template<class Archive >
void **serialize** (Archive &ar, const unsigned int)
- virtual std::string **show_content** ()

Atrybuty publiczne

- std::string **nick_**
- std::string **message_**

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/shared/ChatEntryRaw.hpp

3.4 Dokumentacja struktury ChatHistoryRaw

Przyjaciele

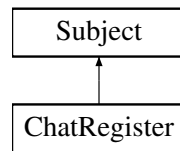
- class **boost::serialization::access**

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/shared/ChatHistoryRaw.hpp

3.5 Dokumentacja klasy ChatRegister

Diagram dziedziczenia dla ChatRegister



Metody publiczne

- void **register_message** ([ChatEntryRaw](#) &message)

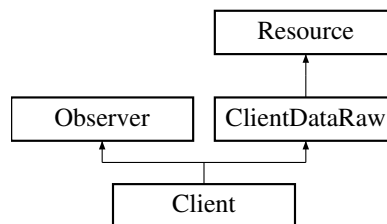
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/shared/ChatRegister.hpp
- src/shared/ChatRegister.cpp

3.6 Dokumentacja klasy Client

Diagram dziedziczenia dla Client



Metody publiczne

- **Client** (const [Address](#) *address, TcpPointer pointer=nullptr, std::string nick="UNREGISTERED")
- **Client** (const [Client](#) &c)
- ClientID **get_client_id** () const
- [ClientState](#) **get_state** () const
- std::string **get_nickname** () const
- const [Address](#) * **get_address** () const
- void **set_state** ([ClientState](#) s) const
- bool **operator<** (const [Client](#) &) const
- virtual void **update** ([Resource](#) *updateInfo)

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/Client.hpp
- src/server/Client.cpp

3.7 Dokumentacja struktury client_comparator

Metody publiczne

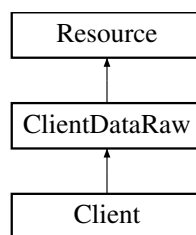
- bool **operator()** (const ClientPtr &a, const ClientPtr &b) const

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/server/ClientsRegister.hpp

3.8 Dokumentacja struktury ClientDataRaw

Diagram dziedziczenia dla ClientDataRaw



Metody publiczne

- **ClientDataRaw** (ClientID clientID, std::string nickname, [ClientState](#) state)
- virtual Tag **get_tag** ()
- virtual std::string **show_content** ()

Atrybuty publiczne

- [ClientState](#) **state_**
- const ClientID **clientID_**
- std::string **nickname_**

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/server/ClientDataRaw.hpp

3.9 Dokumentacja klasy ClientsRegister

Metody publiczne

- ClientIt **register_client** (const [Address](#) *address, TcpPointer pointer)

- ClientIt **look_up_with_id** (ClientID id) const
- void **change_state** (ClientID id, ClientState state)
- void **remove_client** (ClientID id)
- void **remove_client** (ClientIt it)
- ClientState **get_state** (const ClientIt &it) const
- int **get_size** () const

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/ClientsRegister.hpp
- src/server/ClientsRegister.cpp

3.10 Dokumentacja struktury ClientState

Typy publiczne

- enum **Location** { **LOBBY**, **GAMEROOM**, **GAME** }

Metody publiczne

- **ClientState** (Location l=LOBBY, int lIdentifier=0)

Atrybuty publiczne

- Location **location**
- int **locationIdentifier**

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/server/ClientDataRaw.hpp

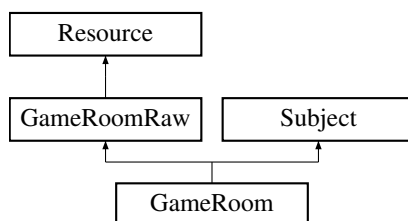
3.11 Dokumentacja klasy GameLogic

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z pliku:

- src/shared/GameLogic.hpp

3.12 Dokumentacja klasy GameRoom

Diagram dziedziczenia dla GameRoom



Metody publiczne

- **GameRoom** (ClientID host, std::string gameRoomName)
- virtual void **notify** ()
- void **add_player** (ClientID newPlayer)
- void **remove_player** (ClientID player)
- GameRoomID **get_id** ()
- unsigned int **get_number_of_players** ()

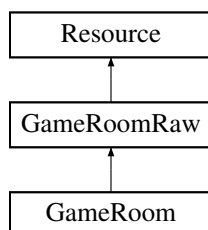
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/shared/GameRoom.hpp
- src/shared/GameRoom.cpp

3.13 Dokumentacja struktury GameRoomRaw

Diagram dziedziczenia dla GameRoomRaw



Metody publiczne

- **GameRoomRaw** (std::string name, ClientID hostID, GameRoomID GRId)
- virtual Tag **get_tag** ()
- virtual std::string **show_content** ()
- template<class Archive >
void **serialize** (Archive &ar, const unsigned int)

Atrybuty publiczne

- std::string **gameRoomName**
- const ClientID **host**
- std::list< ClientID > **players**
- unsigned int **numOfPlayers**
- unsigned int **maxNumOfPlayers**
- const GameRoomID **id**

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

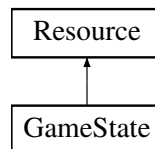
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z plików:

- src/shared/GameRoomRaw.hpp
- src/shared/GameRoomRaw.cpp

3.14 Dokumentacja klasy GameState

Diagram dziedziczenia dla GameState



Metody publiczne

- virtual std::string **show_content** ()
- virtual Resource::Tag **get_tag** ()

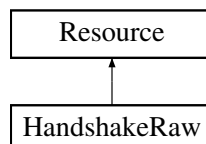
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/shared/GameState.hpp
- src/shared/GameState.cpp

3.15 Dokumentacja struktury HandshakeRaw

Diagram dziedziczenia dla HandshakeRaw



Metody publiczne

- **HandshakeRaw** ([Address](#) ad=[Address](#)(0, 0))
- virtual Resource::Tag **get_tag** ()
- template<class Archive >
void **serialize** (Archive &ar, const unsigned int)
- virtual std::string **show_content** ()

Atrybuty publiczne

- [Address](#) **address_**

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/shared/HandshakeRaw.hpp

3.16 Dokumentacja klasy Logger

Statyczne metody publiczne

- static [Logger](#) & **getInstance** ()
- static log4cpp::CategoryStream **log_debug** ()
- static log4cpp::CategoryStream **log_main** ()

Atrybuty publiczne

- log4cpp::Category & **main**
- log4cpp::Category & **debug**

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/Logger.hpp
- src/server/Logger.cpp

3.17 Dokumentacja klasy LuaInterpreter

Metody publiczne

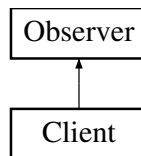
- int **interpret** (QString)
- void **registerFunctions** ()

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/luacore/LuaInterpreter.hpp
- src/luacore/LuaInterpreter.cpp

3.18 Dokumentacja klasy Observer

Diagram dziedziczenia dla Observer



Metody publiczne

- virtual void **update** ([Resource](#) *)

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z pliku:

- src/shared/Observer.hpp

3.19 Dokumentacja klasy Packet

Typy publiczne

- enum **Tag** {
UPDATED_RESOURCE, **REGISTER_REQUEST**, **CHAT_ENTRY_MESSAGE_REQUEST**, **GAMEROOM_CREATE_REQUEST**,
GAMEROOM_JOIN_REQUEST, **GAMEROOM_LEAVE_REQUEST**, **GAMEROOM_UPDATE_REQUEST**, **GAMEROOM_START_REQUEST**,
GAME_START_FAILURE_INFO, **SYNCHRONISE_REQUEST**, **CLOCK_SYNCHRONISE**, **GAME_STATE**,
GAME_ACTION, **KEEP_ALIVE** }
- typedef std::string **StreamBuffer**

Metody publiczne

- **Packet** (Tag tag__, const [Address](#) *ad__=nullptr, [Resource](#) *content__=nullptr)
- **Packet** (Tag tag__, const [Address](#) *ad__, ResourcePtr content__=nullptr)
- template<class Archive >
void **serialize** (Archive &ar, const unsigned int)
- StreamBuffer **get_data_streambuf** ()
- const [Address](#) * **get_address** () const
- Tag **get_tag** () const
- ResourcePtr **get_content** () const
- std::string **show_resource_content** ()

Przyjaciele

- class **boost::serialization::access**

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/shared/Packet.hpp
- src/shared/Packet.cpp

3.20 Dokumentacja klasy Packet_handler

Metody publiczne

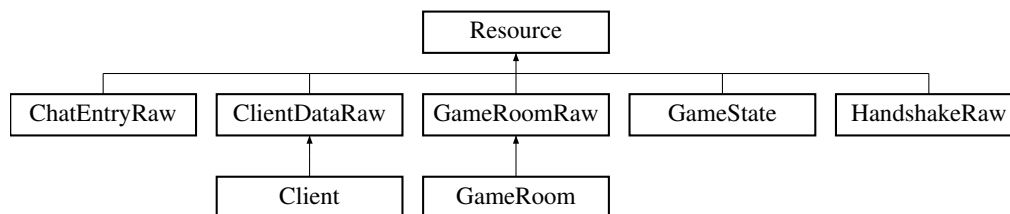
- **Packet_handler** (std::queue< [Packet](#) > *inQueue, bool *running)
- void **operator()** ()

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/Packet_handler.hpp
- src/server/Packet_handler.cpp

3.21 Dokumentacja struktury Resource

Diagram dziedziczenia dla Resource



Typy publiczne

- enum **Tag** { **CHAT_ENTRY**, **CLIENT_DATA**, **GAMEROOM**, **HANDSHAKE** }

Metody publiczne

- virtual Tag **get_tag** ()=0
- template<typename Archive >
void **serialize** (Archive &, const unsigned int)
- virtual std::string **show_content** ()=0

Przyjaciele

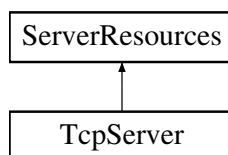
- class **boost::serialization::access**

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/shared/Resource.hpp

3.22 Dokumentacja struktury ServerResources

Diagram dziedziczenia dla ServerResources



Metody publiczne

- void **init** ()

Atrybuty publiczne

- std::thread * **packetHandler**
- PacketQueue **received**
- [Packet_handler](#) **lobbyManager**
- [ClientsRegister](#) **connectedClients**
- [AddressRegister](#) **registeredAddresses**

Atrybuty chronione

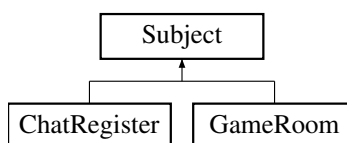
- bool **running_**

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- src/server/ServerResources.hpp

3.23 Dokumentacja klasy Subject

Diagram dziedziczenia dla Subject



Metody publiczne

- void **addObserver** ([Observer](#) *o)
- virtual void **notify** ()=0

Atrybuty chronione

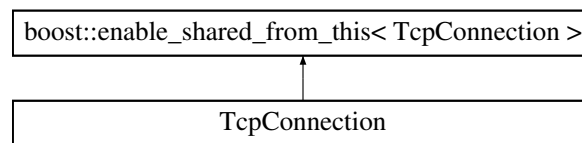
- std::vector< [Observer](#) * > **obs_**

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z pliku:

- src/shared/Subject.hpp

3.24 Dokumentacja klasy TcpConnection

Diagram dziedziczenia dla TcpConnection



Metody publiczne

- tcp::socket & **socket** ()
- void **write** (std::string)
- std::string **read** () const
- std::string **ip_address** () const
- void **wait_data** ()
- unsigned short **port** () const

Statyczne metody publiczne

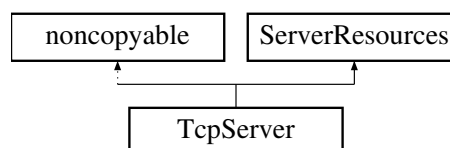
- static TcpPointer **create** (boost::asio::io_service &)

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/shared/TcpConnection.hpp
- src/shared/TcpConnection.cpp

3.25 Dokumentacja klasy TcpServer

Diagram dziedziczenia dla TcpServer



Metody publiczne

- void **start** ()
- void **stop** ()
- unsigned **connections** ()

Statyczne metody publiczne

- static **TcpServer** & **getInstance** ()

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- src/server/Server.hpp
- src/server/Server.cpp

Skorowidz

Address, [5](#)
AddressRegister, [5](#)

ChatEntryRaw, [6](#)
ChatHistoryRaw, [6](#)
ChatRegister, [6](#)
Client, [7](#)
client_comparator, [8](#)
ClientDataRow, [8](#)
ClientState, [9](#)
ClientsRegister, [8](#)

GameLogic, [9](#)
GameRoom, [9](#)
GameRoomRaw, [10](#)
GameState, [11](#)

HandshakeRaw, [11](#)

Logger, [12](#)
LuaInterpreter, [12](#)

Observer, [12](#)

Packet, [13](#)
Packet_handler, [14](#)

Resource, [14](#)

ServerResources, [14](#)
Subject, [15](#)

TcpConnection, [16](#)
TcpServer, [16](#)