

# Fejlesztői dokumentáció

A program több modulra van bontva, ezek rövid leírása:

- main: felelős az ablak létrehozásáért, és a főciklus meghívásáért. Ezek után pedig a feladata, hogy az ablak bezáródjon.
- mainloop: itt a főciklus van leírva, ez a modul tartja számon a program státuszát. A főciklus az a ciklus, ami egymás után folyamatosan lefut, egészen addig amíg le nem szeretnénk állítani a programot
- math\_helper: itt találhatóak a különböző matematikai segédfüggvények, illetve a matematikához kötődő struktúrák.
  - Point: ez egy pont x és y koordinátáját tárolja
  - Size: egy szélességet és magasságot tárol
  - Rect: egy téglalapot tart számon, a bal felső koordinátáját és a méretét
  - subtract: két pontot von ki egymásból
  - randomspawnpoint: visszaad egy véletlenszerűen generált pontot a pálya valamely széléről (innen fognak indulni a tűzgolyók)
- render: ez a modul felelős a megjelenítésért, itt van eltárolva az ablak és a megjelenítő.
  - createwindow: létrehozza az ablakot a paraméterként kapott adatokkal (méret, fejléc)
  - renderupdate: frissíti a megjelenítő által megjelenített képet.
  - loadimage: betölt a paramétereként kapott fájlnevből (ami egy képre kell mutasson) egy texturát, és visszaadja a rá mutató pointert
- entity: a játékban használt lényeknek itt van megadva a struktúrája (játékosnak, tűzgolyóknak), illetve a listájuk is
- menu: a menü megjelenítéséért és kezeléséért felel, ez a modul jeleníti meg a gombokat és figyel arra, hogy rákkattintott-e a felhasználó
- scoreboard: ez a modul adja meg azokat a függvényeket, amelyekkel a dicsőségtáblát elmentjük, illetve betöltjük egy fájlból.
- state: a program státuszát leíró adatstruktúrát tartalmazza