

RESPONSABILITA DELLE CLASSI

Classe **ClassificaSetter**: Creazione della classifica globale con annesso caricamento dei top 10 giocatori con il relativo punteggio.

Classe **LabelLayout**: Creazione delle Labels relative a: punteggio del giocatore, classifica e nome del giocatore.

Classe **PlayerStatusLayout**: Creazione del background di ogni Label; creazione della campo di testo dove inserire il nome del giocatore; creazione del pulsante di inizio partita.

Classe **GameInitializer**: Setta le misure del campo di gioco; visualizza le vite del giocatore e gli alieni; setta l'inizio dei timer di gioco.

Classe **GameStatusUpdate**: Si occupa di controllare il numero di vite del giocatore e il suo punteggio; controlla ciclicamente se uno degli Shot del giocatore è andato a segno e cambia la direzione degli alieni se hanno raggiunto il bordo della schermata di gioco.

Classe **PlayerCredentials**: Contiene il nome del giocatore e il punteggio del giocatore; classe usata per registrare il punteggio del giocatore nel Database nel momento opportuno.

Classe **CollisionHandler**: Si occupa dell'eliminazione degli alieni colpiti dagli Shot del giocatore e di conseguenza dell'eliminazione degli Shot che hanno colpito gli alieni; allo stesso modo si occupa degli Shot lanciati dagli alieni verso il giocatore.

Classe **DirectionUpdate**: Setta la direzione iniziale degli alieni e si occupa di traslare gli alieni verso il basso, quando raggiungono il bordo della schermata di gioco, di una quantità anch'essa settata dalla classe.

Classe **PlayerPawn**: Disegna la pedina del giocatore nella sua posizione iniziale e si occupa del suo spostamento orizzontale.

Classe **GameTimerSetter**: Contiene i Timer del gioco, setta il timer per il metodo "update" della classe GameStatusUpdate.

Classe **RegisterPlayerScore**: Si interfaccia col Database per caricare nella classifica globale i top 10 giocatori e registra il punteggio del giocatore corrente quando è GameOver.

Classe **LocalCache**: Si occupa di archiviare su file binario i dati riguardanti lo stato del giocatore ogni volta che l'applicazione viene chiusa.

Classe **Alien**: Rappresenta ogni alieno, lo inizializza con la sua posizione e si occupa dei cambiamenti dinamici di id degli alieni.

Classe **Shot**: Rappresenta ogni missile lanciato dal giocatore o dagli alieni, si occupa dei cambiamenti dinamici di id degli shot.

Classe **Configuration**: Si occupa di interfacciarsi col file di configurazione locale per recuperare le informazioni utili all'implementazione dell'applicazione.

Classe **SerializableConfiguration**: Contiene i campi relativi ai dati da recuperare dal file di configurazione locale, è una classe Serializable

Classe **SpaceInvaders**: Classe di avvio dell'applicazione, inizializza lo stage con gli elementi da inserire nella schermata di gioco, controlla se la partita è stata avviata da un nuovo giocatore o meno, controlla inoltre i tasti premuti e si occupa della situazione di GameOver o della vittoria della partita.

Classe **InvioLogServer**: Si occupa di serializzare il Log e manda quest'ultimo al Server Di Log.

Classe **GameLog**: Rappresenta i Log da mandare al Server Di Log.

Classe **RicezioneLog**: Server Di Log, è in ascolto per ricevere i GameLog.

Classe **Sprite**: Classe base per le classi Alien, PlayerPawn e Shot.