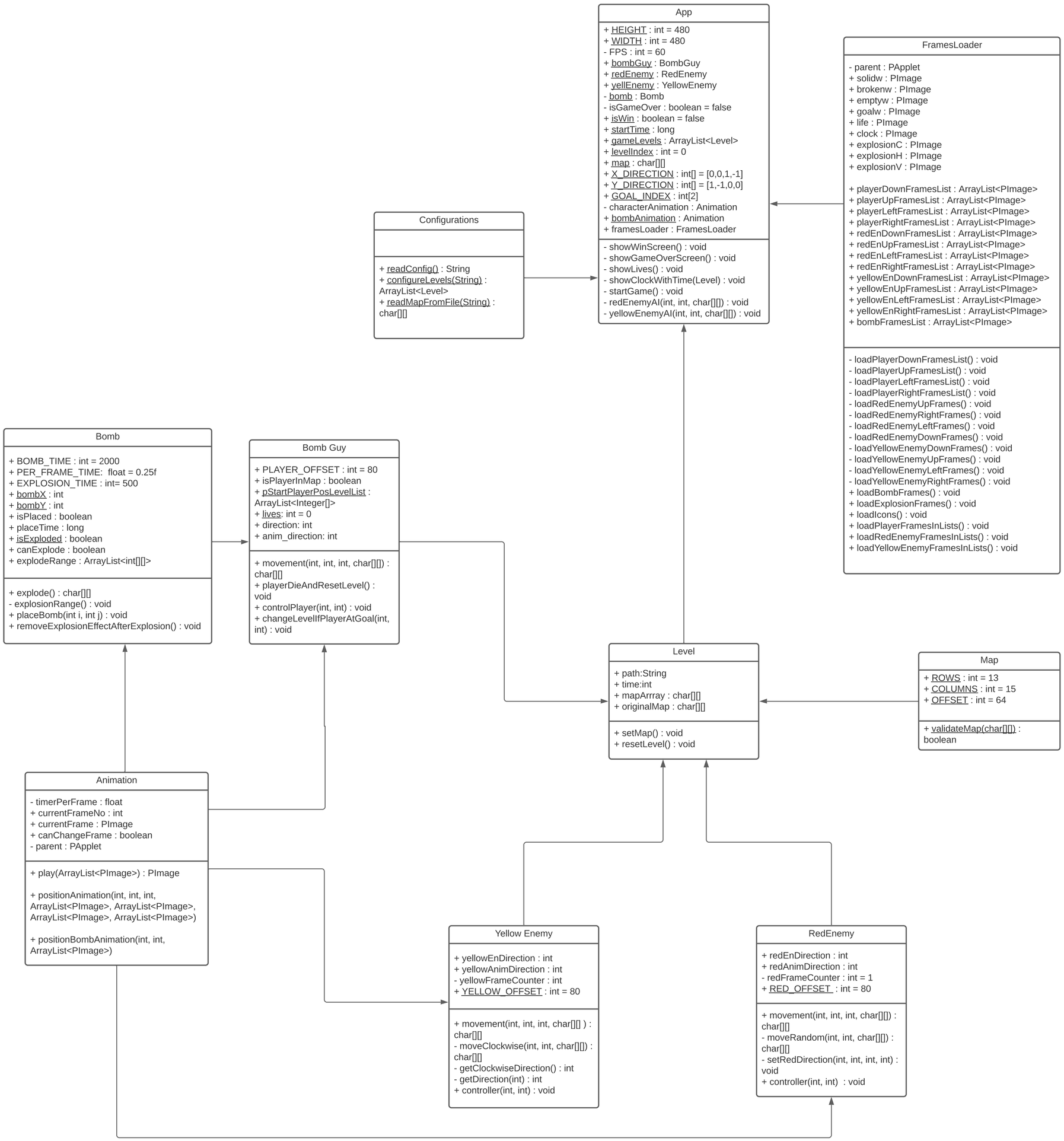
App
+ HEIGHT : int = 480
+ WIDTH : int = 480
- FPS : int = 60
+ bombGuy : BombGuy
+ redEnemy : RedEnemy
+ yellEnemy : YellowEnemy
- bomb : Bomb
- isGameOver : boolean = false
+ isWin : boolean = false
+ startTime : long
+ gameLevels : ArrayList<Level>
+ levelIndex : int = 0
+ map : char[][]
+ X_DIRECTION : int[] = [0,0,1,-1]
+ Y_DIRECTION : int[] = [1,-1,0,0]
+ GOAL_INDEX : int[2]
- characterAnimation : Animation
+ bombAnimation : Animation
+ framesLoader : FramesLoader
- showWinScreen() : void
- showGameOverScreen() : void
- showLives() : void
- showClockWithTime(Level) : void
- startGame() : void
- redEnemyAI(int, int, char[][]) : void
- yellowEnemyAI(int, int, char[][]) : void
FramesLoader
- parent : PApplet
+ solidw : PImage
+ brokenw : PImage
+ emptyw : PImage
+ goalw : PImage
+ life : PImage
+ clock : PImage
+ explosionC : PImage
+ explosionH : PImage
+ explosionV : PImage
+ playerDownFramesList : ArrayList<PImage>
+ playerUpFramesList : ArrayList<PImage>
+ playerLeftFramesList : ArrayList<PImage>
+ playerRightFramesList : ArrayList<PImage>
+ redEnDownFramesList : ArrayList<PImage>
+ redEnUpFramesList : ArrayList<PImage>
+ redEnLeftFramesList : ArrayList<PImage>
+ redEnRightFramesList : ArrayList<PImage>
+ yellowEnDownFramesList : ArrayList<PImage>
+ yellowEnUpFramesList : ArrayList<PImage>
+ yellowEnLeftFramesList : ArrayList<PImage>
+ yellowEnRightFramesList : ArrayList<PImage>
+ bombFramesList : ArrayList<PImage>
- loadPlayerDownFramesList() : void
- loadPlayerUpFramesList() : void
- loadPlayerLeftFramesList() : void
- loadPlayerRightFramesList() : void
- loadRedEnemyUpFrames() : void
- loadRedEnemyRightFrames() : void
- loadRedEnemyLeftFrames() : void
- loadRedEnemyDownFrames() : void
- loadYellowEnemyDownFrames() : void
- loadYellowEnemyUpFrames() : void
- loadYellowEnemyLeftFrames() : void
- loadYellowEnemyRightFrames() : void
+ loadBombFrames() : void
+ loadExplosionFrames() : void
+ loadIcons() : void
+ loadPlayerFramesInLists() : void
+ loadRedEnemyFramesInLists() : void
+ loadYellowEnemyFramesInLists() : void
Configurations
+ readConfig() : String
+ configureLevels(String) : ArrayList<Level>
+ readMapFromFile(String) : char[][]
Bomb
+ BOMB_TIME : int = 2000
+ PER_FRAME_TIME: float = 0.25f
+ EXPLOSION_TIME : int= 500
+ bombX : int
+ bombY : int
+ isPlaced : boolean
+ placeTime : long
+ isExploded : boolean
+ canExplode : boolean
+ explodeRange : ArrayList<int[][]>
+ explode() : char[][]
- explosionRange() : void
+ placeBomb(int i, int j) : void
+ removeExplosionEffectAfterExplosion() : void
Bomb Guy
+ PLAYER_OFFSET : int = 80
+ isPlayerInMap : boolean
+ pStartPlayerPosLevelList : ArrayList<Integer[]>
+ lives: int = 0
+ direction: int
+ anim_direction: int
+ movement(int, int, int, char[][]) : char[][]
+ playerDieAndResetLevel() : void
+ controlPlayer(int, int) : void
+ changeLevelIfPlayerAtGoal(int, int) : void
Level
+ path:String
+ time:int
+ mapArrray : char[][]
+ originalMap : char[][]
+ setMap() : void
+ resetLevel() : void
Map
+ ROWS : int = 13
+ COLUMNS : int = 15
+ OFFSET : int = 64
+ validateMap(char[][]) : boolean
Animation
- timerPerFrame : float
+ currentFrameNo : int
+ currentFrame : PImage
+ canChangeFrame : boolean
- parent : PApplet
+ play(ArrayList<PImage>) : PImage
+ positionAnimation(int, int, int, ArrayList<PImage>, ArrayList<PImage>, ArrayList<PImage>, ArrayList<PImage>)
+ positionBombAnimation(int, int, ArrayList<PImage>)
Yellow Enemy
+ yellowEnDirection : int
+ yellowAnimDirection : int
- yellowFrameCounter : int
+ YELLOW_OFFSET : int = 80
+ movement(int, int, int, char[][]) : char[][]
- moveClockwise(int, int, char[][]) : char[][]
- getClockwiseDirection() : int
- getDirection(int) : int
+ controller(int, int) : void
RedEnemy
+ redEnDirection : int
+ redAnimDirection : int
- redFrameCounter : int = 1
+ RED_OFFSET : int = 80
+ movement(int, int, int, char[][]) : char[][]
- moveRandom(int, int, char[][]) : char[][]
- setRedDirection(int, int, int, int) : void
+ controller(int, int) : void