**JAVA PLATFORM GAME**

***ΠΑΚΕΤΑ***:

* *Main*
* *Inputs*

***ΚΛΑΣΕΙΣ***

***(ΠΑΚΕΤΟ:*** *Main****)***

* MainClass
  + **public** **static** **void** main(String[] args) //main
* Game
  + **private** GameWindow gameWindow;
  + **private** GamePanel gamePanel;
  + **public** Game(); //Δομητής

gamePanel = **new** GamePanel(); //Αρχικοποιεί ενα αντικειμενο gamePanel

gameWindow = **new** GameWindow(gamePanel);//Αρχικοποιεί ενα αντικειμενο gameWindow και παίρνει σαν όρισμα το GamePanel

gamePanel.setFocusable(**true**);

gamePanel.requestFocus(); //Υποχρεωτική εντολή για να αντιλαμβάνεται το παιχνίδι τα inputs

* GamePanel **extends** JPanel
  + **private** MouseInputs mouseInputs;
  + **public** GamePanel(); //Δομητής
  + **public** **void** paintComponent(Graphics g); //Σχεδιαζει το UI
* GameWindow **extends** Jframe
  + **private** JFrame jframe;
  + **public** GameWindow(GamePanel gamePanel); //Δομητής

*-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------*

***(ΠΑΚΕΤΟ:*** *Inputs****)***

* KeyboardInputs **implements** KeyListener
  + @Override

**public** **void** keyTyped(KeyEvent e)

* + @Override

**public** **void** keyPressed(KeyEvent e)

**switch**(e.getKeyCode()) //Κοντρολάρει τα βελάκια κίνησης(Α,S,D,W)

* + @Override

**public** **void** keyReleased(KeyEvent e)

* MouseInputs **implements** MouseListener, MouseMotionListener
  + @Override

**public** **void** mouseDragged(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mouseMoved(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mouseClicked(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mousePressed(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mouseReleased(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mouseEntered(MouseEvent e)

* + @Override

**public** **void** mouseExited(MouseEvent e)