Vector

Die Klasse Vector dient dazu, um im Zweidimensionalen möglichst einfach arbeiten zu können. Die Klasse Vector enthält zwei Werte x,y. Durch diese Werte lassen sich sowohl Punkte, als auch Richtungen definieren. Durch die Methoden addVector sowie multiplyVector wird das Rechnen mit Vektoren vereinfacht.

Entity

Die Klasse Entity enthält grundlegende Elemente, die auch alle anderen Spielfeldelemente benötigen. In der ArrayListe positions wird gespeichert, wo das Element ist. Das Attribut dampening gibt an, wie hoch der Dämpfungsfaktor ist, falls es zu Kontakt mit einem anderen Element kommt.

Circle

Die Klasse Circle entspricht einem kreisförmigen Hindernis. Zusätzlich zu den in Entity bereits definierten Attributen gibt es hier noch das Attribut radius, welches den Radius des Kreises festlegt. Über die Methode getBorders( ) werden näherungsweise alle Punkte zurückgeliefert, die auf dem Kreis liegen.

Ball

Die Klasse Ball entspricht der vom Katapult gefeuerten Kugel. Zusätzlich zu den in Circle definierten Attributen gibt es hier noch die Richtung der Kugel (direction), die Geschwindigkeit der Kugel (speed) und das Gewicht der Kugel (weight). Über die Methoden speedUp( ), sowie speedDown( ), kann die Geschwindigkeit der Kugel beeinflusst werden, ohne direkt auf den Wert zugreifen zu müssen.

TargetCircle

Die Klasse TargetCircle repräsentiert ein kreisförmiges Ziel. Sie enthält die gleichen Attribute wie die Klasse Circle.

Rectangle

Die Klasse Rectangle entspricht einem rechteckigen Hindernis. Über die Methode getBorders( ) werden näherungsweise alle Punkte zurückgeliefert, die auf dem Hindernis liegen.

TargetRectangle

Die Klasse TargetRectangle repräsentiert ein rechteckiges Ziel. Sie enthält die gleichen Attribute wie die Klasse Rectangle.