

Dokumentation zu Klasse GameObject:

- Attribute:
 - int ID → Objekt-ID siehe Absprache mit anderen Gruppen
 - int row → Zeile
 - int column → Spalte
- GameObject() → Konstruktor: macht bis jetzt noch nix
- void setRow(int row) → Zeile des Objekts setzen
- void setColumn(int column) → Spalte des Objekts setzen
- void setID(int id) → ID setzen
- int getRow() → gibt Zeile des Objekts zurück
- int getColumn(int column) → gibt Spalte des Objekts zurück
- int getID() → gibt ID des Objekts zurück

Dokumentation zu Klasse GameField:

- Attribute:
 - int width → ist die Spielfeldbreite (quadratisch, muss ungerade sein, abfangen im Server?)
 - GameObject[][] GameObjectMatrix → zweidimensionale Matrix mit den Spielobjekten (entspricht Spielfeld)
 - Bomberman[] PlayerMatrix → eindimensionale Matrix mit den Bombermanobjekten
- Funktionen:
 - GameField(int width) → Konstruktor: initialisiert width (Breite des Spielfeldes) und ruft dann sofort Funktionen generateObjectMatrix() und generateOkayerMatrix() auf (Erklärung weiter unten)
 - void generateObjectMatrix() → iteriert über $width^2$ und legt die Ausgangskarte an mit den entsprechenden Objekten (äußerer Ring solidWalls, in den Ecken 3 Felder emptyFields, und restliche destroyableWalls und solidWalls, Achtung: ohne Bomberman)
 - void generatePlayerMatrix() → eindimensionale Matrix (2-4 entsprechend Spieleranzahl), hält Bombermanobjekte
 - void setObjects(GameObject object, int row, int column) → bietet die Möglichkeit ein bestimmtes Objekt (object) an eine bestimmte Position [row][column] der Matrix zu setzen
 - int getWidth() → gibt Spielfeldbreite zurück
 - GameObject getObject(int row, int column) → gibt ein Objekt vom Typ GameObject an der Stelle [row][column] der GameObjectMatrix zurück
 - (Anmerkung: **GameObject x = new GameObject();**
x = getObject(x, y);
x.getID(); → Auslesen der Attribute des Objekts)
 - Bomberman getPlayer(int playerNumber) → gibt Objekt vom Typ Bomberman entsprechend der übergebenen Spielernummer zurück (Zugriff auf Attribute wie oben)