

Dokumentation Bombe

counter(): wird bei jedem Tick der Clock aufgerufen und zählt verbleibende Ticks herunter.
Bei Timer=0 initialisiert er die Explosion.

explode(): ermittelt getroffene Felder und erzeugt Flammen oder ruft destroy wall auf

Funktion die Bomben ID ändert abhängig von der Zeit

generateFlames(row, column): erzeugt ein Objekt Flames an Position r, c

destroyWall(row, column): Ermittelt ob an Position r, c eine mauer steht, zerstört sie

Doku Flame

Flame(): initialisierung mit int Row int Column int Time

Counter(): wird bei jedem Tick der Clock aufgerufen und zählt verbleibende Ticks herunter.
Bei Timer=0 aufrufen von delete();

delete(): leeres Feld an Position erzeugen und Objekt löschen