

GamePanel

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Inicjalizacja obiektów(player, enemy, bullet, tailMap, Menu, Images, Graphics2D). • Realizacja i start głównej pętli aplikacji. • Update obiektów, czyli dynamika gry(wywołanie metody update u innych obiektów). • Wywołanie metod odp. za rendering i rysowanie obiektów na ekranie. • Praca z klawiaturą, czyli odpowiednia reakcja na naciśnięcie pewnych klawiszy przez użytkownika. | <ul style="list-style-type: none"> • Player • Enemy(EasyEnemy, HardEnemy) • TailMap • Menu • Background • Bullet • oraz obiekty bibliotek takich jak Swing, awt, io, util |
|---|--|

Player

Entity

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Bezpośrednio wyrysowanie obrazku gracza. • Wszystkie charakterystyki playera(szbkość, zdrowie, rozmiar , położenie itd.) • Przesunięcie kamery za graczem. • Zetknięcie się z przeszkodami(Collision). | <ul style="list-style-type: none"> • TileMap • Bullet • GamePanel |
|--|--|

TileMap

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rozmiary mapki. • Wyrysowanie mapy(odczyt z pliku txt). • Wygląd mapki. • Położenie obiektów enemy na mapie. | <ul style="list-style-type: none"> • GamePanel • Oraz inne klasy bibliotek swing, awt, io (np. Image. String) |
|---|---|

Menu

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Menu aplikacji(Rozmiar, wygląd). • Wyświetlanie na ekranie menu. • Wyjście z gry. • Pauza. • Play. • Ustawienie stylu tekstu. | <ul style="list-style-type: none"> • Klasy bibliotek awt, io (np. Font, String) |
|--|--|

Background

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Wyświetlanie tylnych obrazków dla menu i tailMap. | |
|---|--|

Bullet

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rysowanie pocisków na ekranie dla pleyera i enemy. • Charakterystyki pocisku (szybkość, rozmiar) • Zniszczenie pocisków przy uderzeniu. | <ul style="list-style-type: none"> • TileMap • Color(biblioteka awt) |
|---|--|

Interface

Entity

Enemy, Player

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Opis położenia i rozmiarów obiektów dziedziczonych. | |
|---|--|

Enemy

Entity

EasyEnemy, HardEnemy

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Zderzenia z przeszkodami i pociskami. • Wyświetlenie obrazków enemy na ekranie(położenie). • Proste poruszanie się wrogów na mapie. | <ul style="list-style-type: none"> • TailMap • Bullet • Graphics2D (biblioteka awt) |
|---|---|

EasyEnemy		Enemy
<ul style="list-style-type: none">• Inicjalizacja charakterystyk wrogów(easyEnemy).• Atakowanie gracza za pomocy pocisków.	<ul style="list-style-type: none">• Bullet• Player	

HardEnemy		Enemy
<ul style="list-style-type: none">• Atakowanie gracza• Charakterystyki wrogów typu hardEnemy.	<ul style="list-style-type: none">• Player• TailMap	