

Shaperation

0.1.0

Создано системой Doxygen 1.8.17

Сб 3 Окт 2020 18:22:36



1 main page for documentation	1
2 Иерархический список классов	3
2.1 Иерархия классов . . . . .	3
3 Алфавитный указатель классов	5
3.1 Классы . . . . .	5
4 Классы	7
4.1 Структура Absorption . . . . .	7
4.2 Класс AbsorptionGraph . . . . .	8
4.3 Класс BaseShape . . . . .	9
4.4 Класс AbsorptionGraph.GraphNode . . . . .	10
4.5 Интерфейс IDraggable . . . . .	11
4.6 Интерфейс IShape . . . . .	13
4.7 Интерфейс IShapesProducer . . . . .	14
4.8 Интерфейс ITriggerable . . . . .	16
4.9 Класс MainMenuScript . . . . .	18
4.10 Класс MonoBehaviour . . . . .	19
4.11 Класс ScoreTracker . . . . .	20
4.12 Класс Shape . . . . .	22
4.13 Класс ShapeSlot . . . . .	23
4.14 Класс ShapesProducer . . . . .	25
4.15 Класс ShapesRepository . . . . .	26
4.16 Класс TileMap . . . . .	28
4.17 Класс TileMapCell . . . . .	29
4.18 Класс TransistorShape . . . . .	31
4.19 Класс TriggerableContext . . . . .	33
Предметный указатель	35



Глава 1

main page for documentation

Shaperation...



## Глава 2

# Иерархический список классов

### 2.1 Иерархия классов

Иерархия классов.

Absorption . . . . .	7
AbsorptionGraph . . . . .	8
AbsorptionGraph.GraphNode . . . . .	10
IDraggable . . . . .	11
Shape . . . . .	22
BaseShape . . . . .	9
TransistorShape . . . . .	31
IShape . . . . .	13
Shape . . . . .	22
IShapesProducer . . . . .	14
ShapesProducer . . . . .	25
ITriggerable . . . . .	16
Shape . . . . .	22
MonoBehaviour . . . . .	19
MainMenuScript . . . . .	18
ScoreTracker . . . . .	20
Shape . . . . .	22
ShapeSlot . . . . .	23
ShapesProducer . . . . .	25
ShapesRepository . . . . .	26
TileMap . . . . .	28
TileMapCell . . . . .	29
TriggerableContext . . . . .	33





## Глава 3

# Алфавитный указатель классов

### 3.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

Absorption	7
AbsorptionGraph	8
BaseShape	9
AbsorptionGraph.GraphNode	10
IDraggable	11
IShape	13
IShapesProducer	14
ITriggerable	16
MainMenuScript	18
MonoBehaviour	19
ScoreTracker	20
Shape	22
ShapeSlot	23
ShapesProducer	25
ShapesRepository	26
TileMap	28
TileMapCell	29
TransistorShape	31
TriggerableContext	33

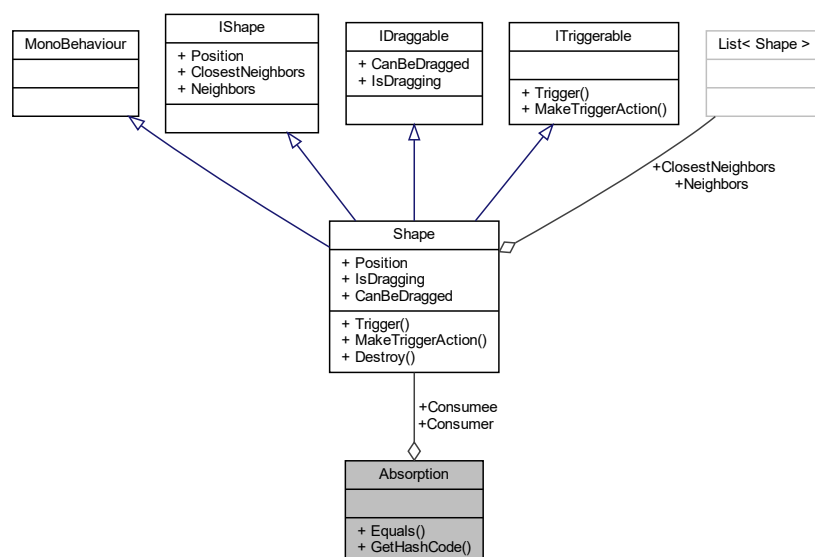


## Глава 4

# Классы

### 4.1 Структура Absorption

Граф связей класса Absorption:



#### Открытые члены

- override bool Equals (object obj)
- override int GetHashCode ()

#### Открытые атрибуты

- [Shape](#) Consumer
- [Shape](#) Consume

Объявления и описания членов структуры находятся в файле:

- Absorption.cs

## 4.2 Класс AbsorptionGraph

Граф связей класса AbsorptionGraph:

AbsorptionGraph
+ Nodes
+ Execute() + FromContext()

### Классы

- class [GraphNode](#)

### Открытые члены

- void Execute ()

### Открытые статические члены

- static [AbsorptionGraph](#) FromContext ([TriggerableContext](#) context)

### Свойства

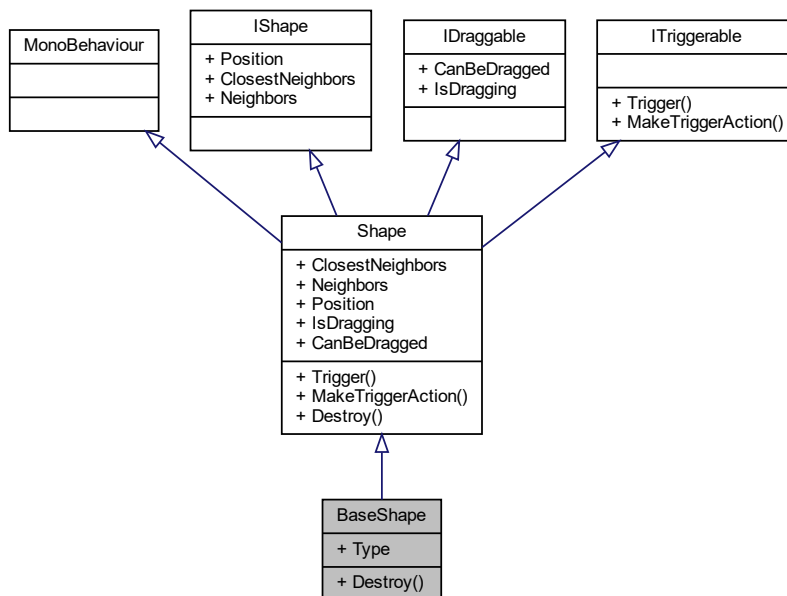
- List< [GraphNode](#) > Nodes [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

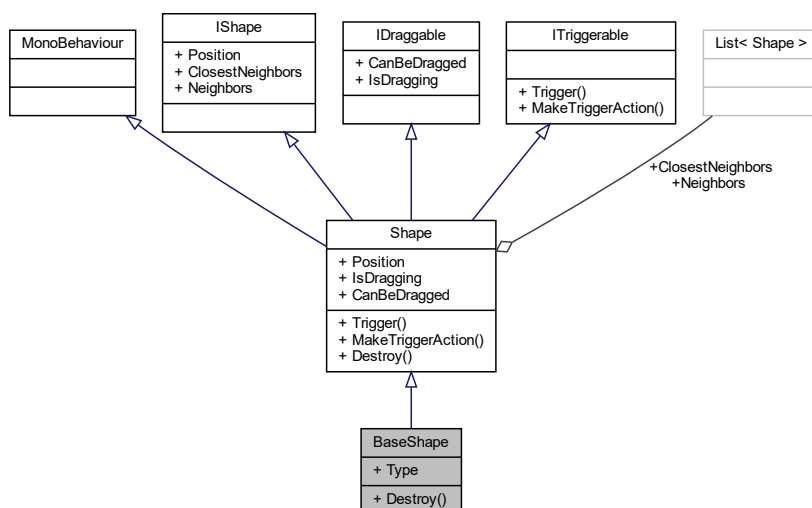
- AbsorptionGraph.cs

## 4.3 Класс BaseShape

Граф наследования: BaseShape:



Граф связей класса BaseShape:



Открытые члены

- override void Destroy ()

## Свойства

- BaseShapeType Type [get, set]

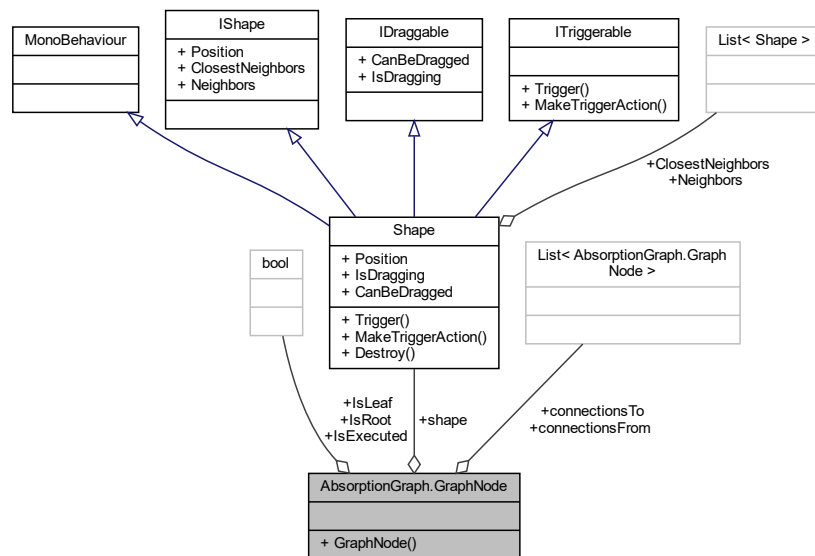
## Дополнительные унаследованные члены

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- BaseShape.cs

## 4.4 Класс AbsorptionGraph.GraphNode

Граф связей класса AbsorptionGraph.GraphNode:



## Открытые члены

- GraphNode ([Shape](#) shape)

## Открытые атрибуты

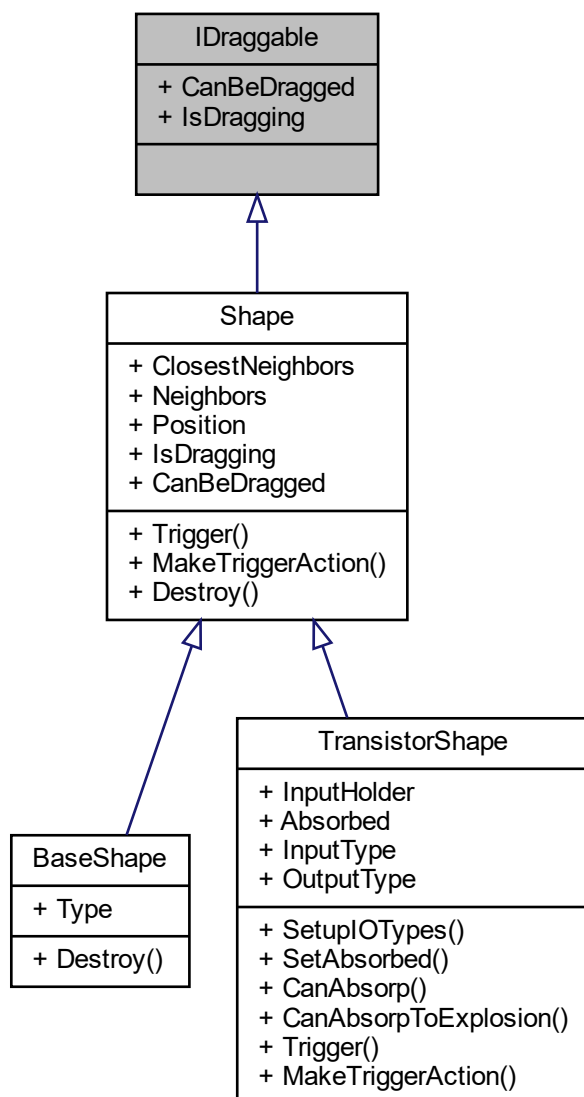
- [Shape](#) shape
- List< [GraphNode](#) > connectionsFrom = new List<[GraphNode](#)>()
- List< [GraphNode](#) > connectionsTo = new List<[GraphNode](#)>()
- bool IsRoot => connectionsFrom.Count == 0
- bool IsLeaf => connectionsTo.Count == 0
- bool IsExecuted = false

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

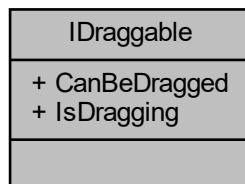
- AbsorptionGraph.cs

## 4.5 Интерфейс IDraggable

Граф наследования:IDraggable:



Граф связей класса IDraggable:



Свойства

- bool CanBeDragged [get, set]
- bool IsDragging [get]

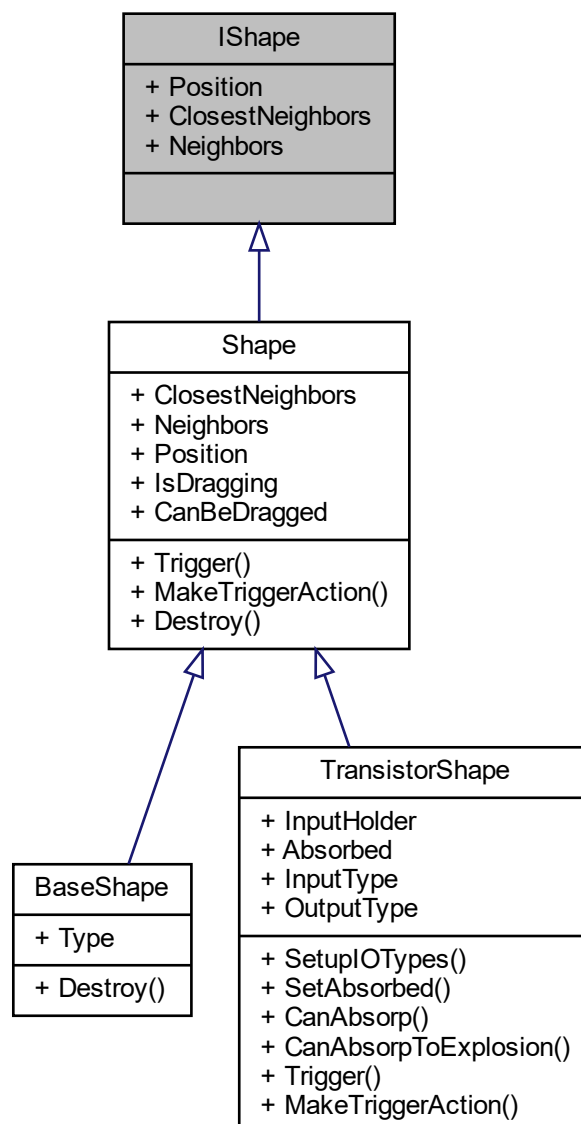
Объявления и описания членов интерфейса находятся в файле:

- IDraggable.cs

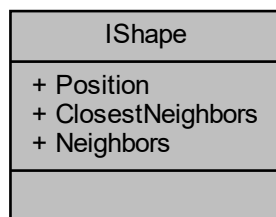


## 4.6 Интерфейс IShape

Граф наследования: IShape:



Граф связей класса IShape:



Свойства

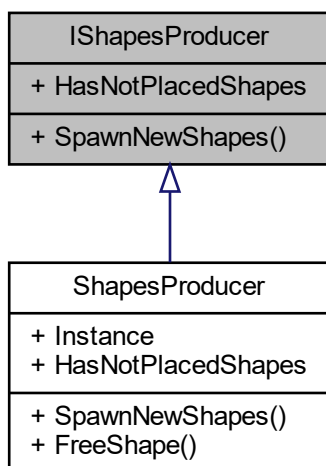
- `Vector2Int Position [get]`
- `List< Shape > ClosestNeighbors [get]`
- `List< Shape > Neighbors [get]`

Объявления и описания членов интерфейса находятся в файле:

- `IShape.cs`

## 4.7 Интерфейс IShapesProducer

Граф наследования: IShapesProducer:



Граф связей класса IShapesProducer:

IShapesProducer
+ HasNotPlacedShapes
+ SpawnNewShapes()

#### Открытые члены

- void SpawnNewShapes ()

#### Свойства

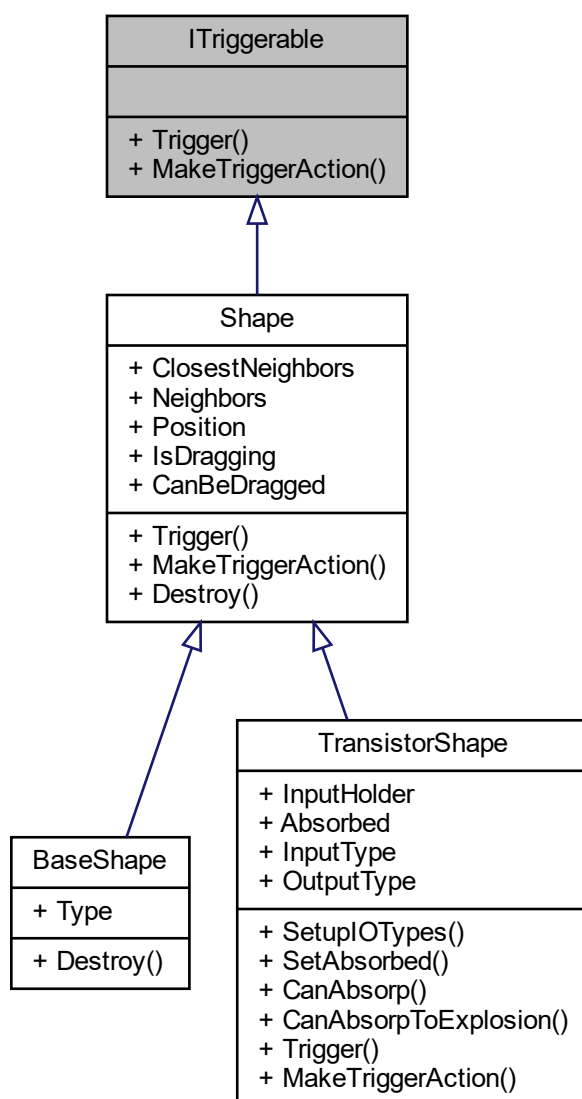
- bool HasNotPlacedShapes [get]

Объявления и описания членов интерфейса находятся в файле:

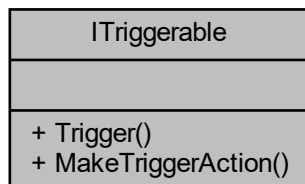
- IShapesProducer.cs

## 4.8 Интерфейс ITriggerable

Граф наследования: ITriggerable:



Граф связей класса ITriggerable:



Открытые члены

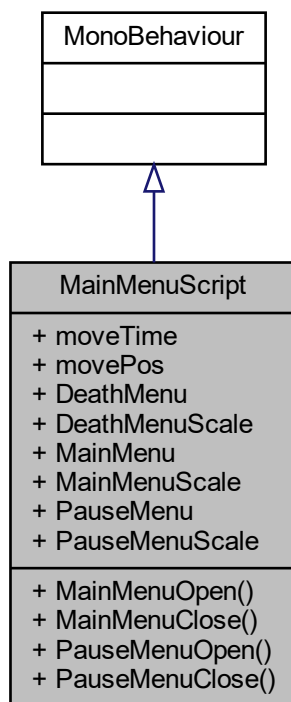
- void Trigger ([TriggerableContext](#) context)
- void MakeTriggerAction ([AbsorptionGraph.GraphNode](#) node, [AbsorptionGraph](#) graph)

Объявления и описания членов интерфейса находятся в файле:

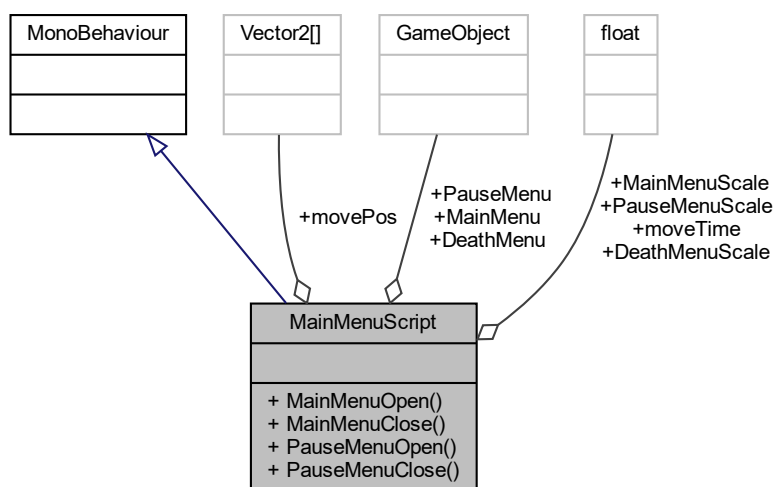
- ITriggerable.cs

## 4.9 Класс MainMenuScript

Граф наследования: MainMenuScript:



Граф связей класса MainMenuScript:



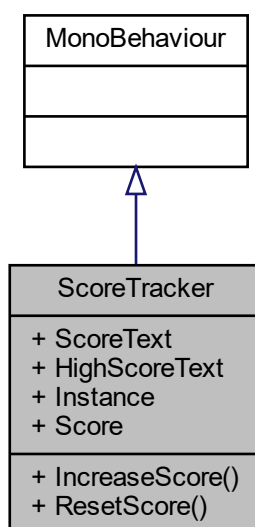


Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- MainMenuScript.cs

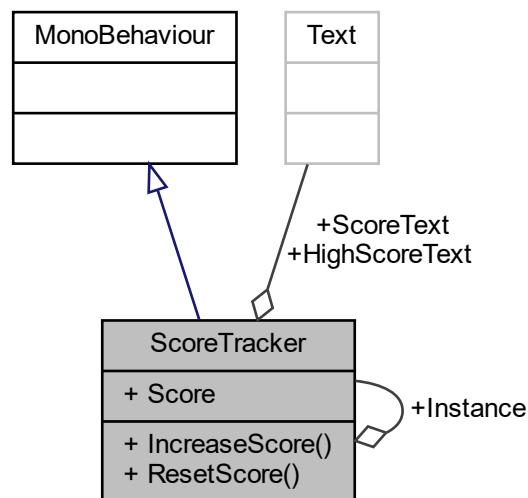
## 4.11 Класс ScoreTracker

Граф наследования:ScoreTracker:





Граф связей класса ScoreTracker:



#### Открытые члены

- void IncreaseScore (int addScore)
- void ResetScore ()

#### Открытые атрибуты

- Text ScoreText
- Text HighScoreText

#### Статические открытые данные

- static [ScoreTracker](#) Instance

#### Свойства

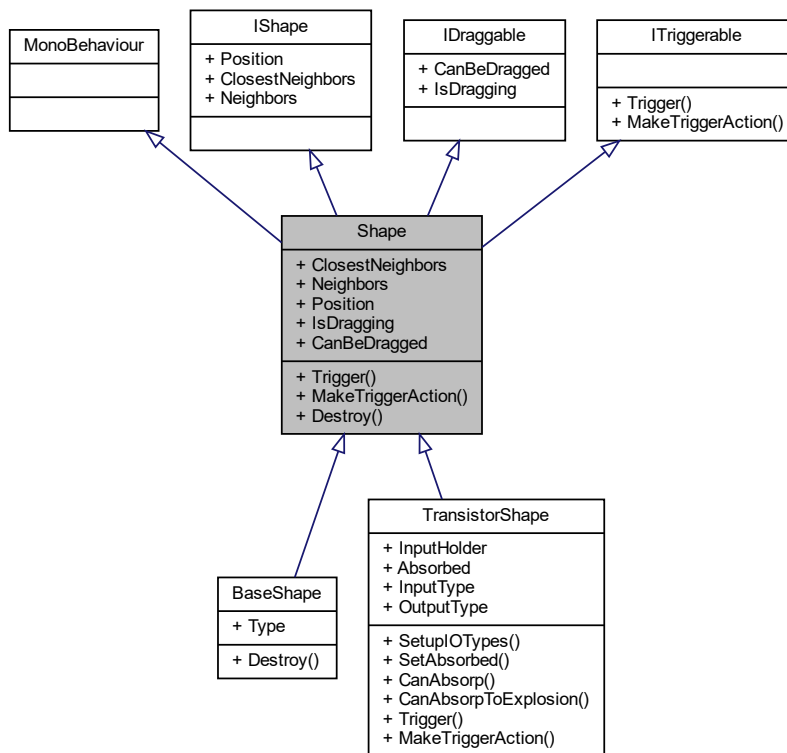
- int Score = 0 [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

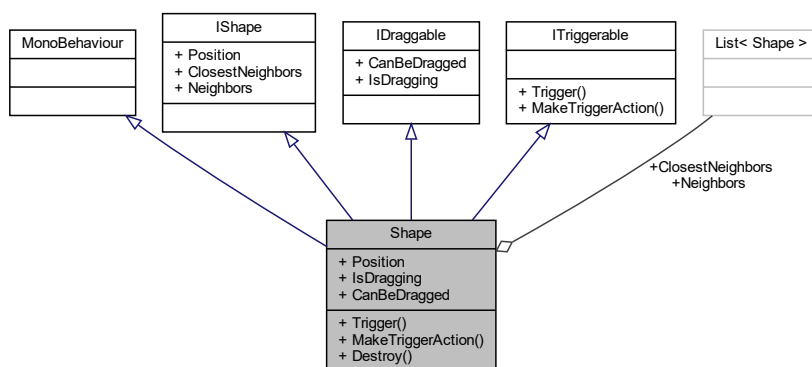
- ScoreTracker.cs

## 4.12 Класс Shape

Граф наследования:Shape:



Граф связей класса Shape:



### Открытые члены

- virtual void Trigger ([TriggerableContext](#) context)
- virtual void MakeTriggerAction ([AbsorptionGraph.GraphNode](#) node, [AbsorptionGraph](#) graph)
- virtual void Destroy ()

## Открытые атрибуты

- `List< Shape > ClosestNeighbors => TileMap.Instance.GetClosestNeighbors(this)`
- `List< Shape > Neighbors => TileMap.Instance.GetNeighbors(this)`

## Свойства

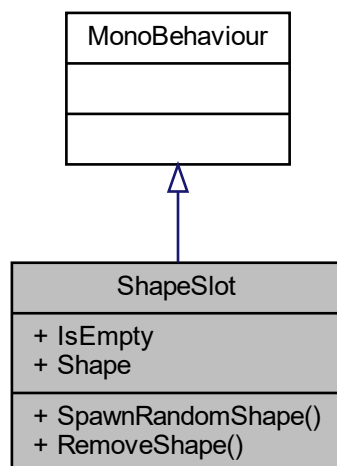
- `Vector2Int Position [get, set]`
- `bool IsDragging [get]`
- `bool CanBeDragged = true [get, set]`

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

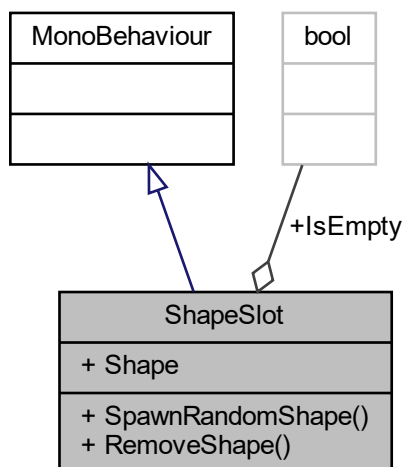
- `Shape.cs`

## 4.13 Класс ShapeSlot

Граф наследования:ShapeSlot:



Граф связей класса ShapeSlot:



### Открытые члены

- void SpawnRandomShape ()
- void RemoveShape ()

### Открытые атрибуты

- bool IsEmpty => [Shape](#) == null

### Свойства

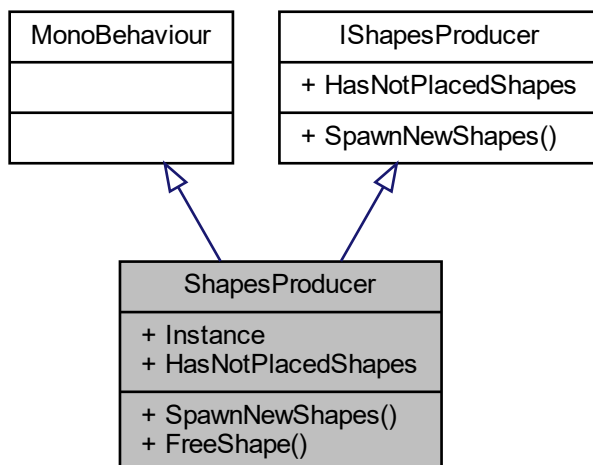
- [Shape](#) Shape = null [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

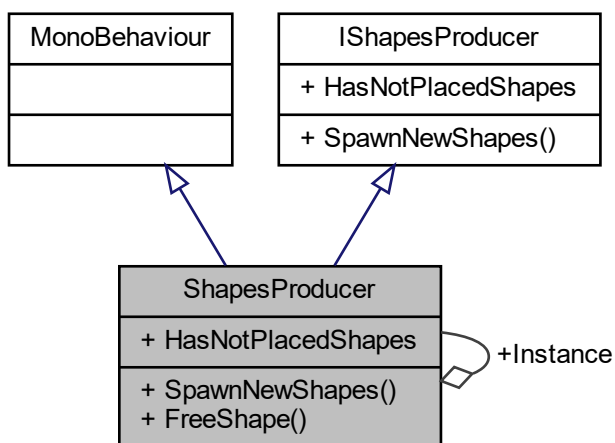
- ShapeSlot.cs

## 4.14 Класс ShapesProducer

Граф наследования: ShapesProducer:



Граф связей класса ShapesProducer:



### Открытые члены

- void SpawnNewShapes ()
- void FreeShape ([Shape](#) shape)

## Статические открытые данные

- static [ShapesProducer](#) Instance

## Свойства

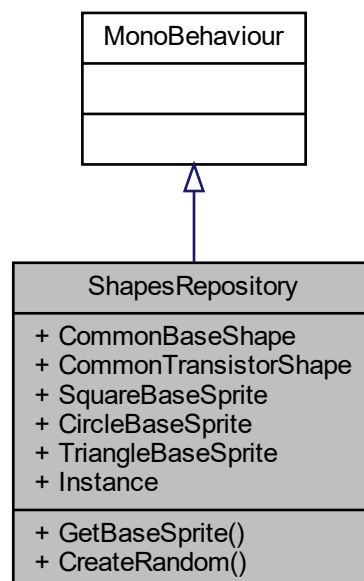
- bool HasNotPlacedShapes [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

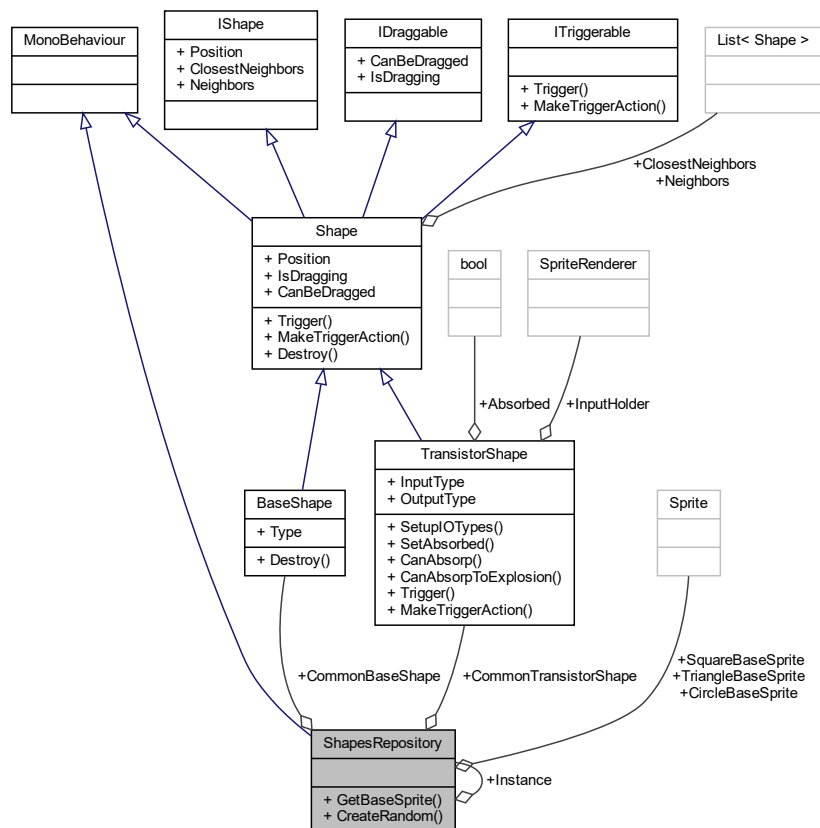
- ShapesProducer.cs

## 4.15 Класс ShapesRepository

Граф наследования: ShapesRepository:



Граф связей класса ShapesRepository:



### Открытые члены

- Sprite GetBaseSprite (BaseShapeType type)
- [Shape](#) CreateRandom ()

### Открытые атрибуты

- [BaseShape](#) CommonBaseShape
- [TransistorShape](#) CommonTransistorShape
- Sprite SquareBaseSprite
- Sprite CircleBaseSprite
- Sprite TriangleBaseSprite

### Статические открытые данные

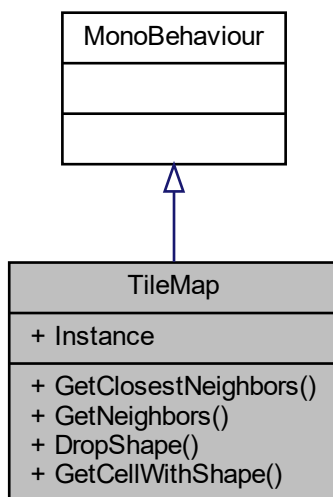
- static [ShapesRepository](#) Instance

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

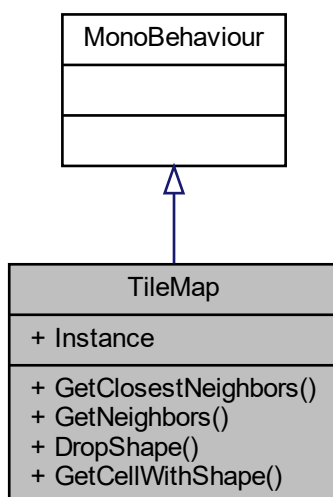
- ShapesRepository.cs

## 4.16 Класс TileMap

Граф наследования: TileMap:



Граф связей класса TileMap:



Открытые члены

- `List< Shape > GetClosestNeighbors (Shape shape)`



- List< [Shape](#) > GetNeighbors ([Shape](#) shape)
- bool DropShape ([Shape](#) shape)
- [TileMapCell](#) GetCellWithShape ([Shape](#) shape)

#### Свойства

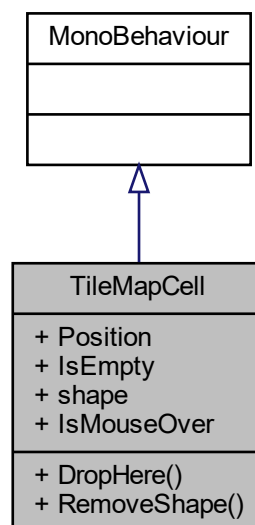
- static [TileMap](#) Instance = null [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

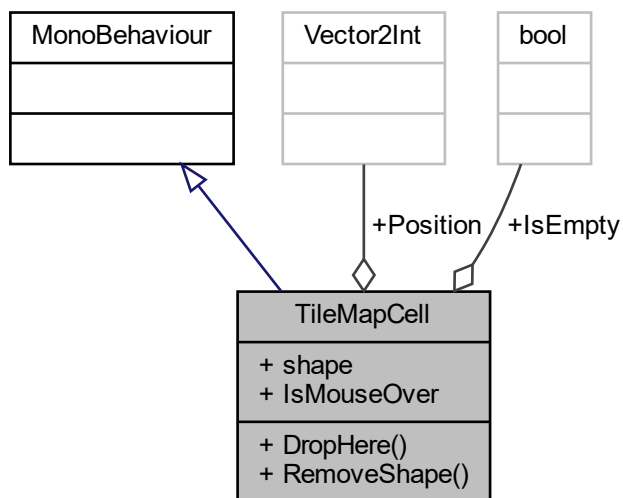
- TileMap.cs

## 4.17 Класс TileMapCell

Граф наследования: TileMapCell:



Граф связей класса TileMapCell:



### Открытые члены

- bool DropHere ([Shape](#) shape)
- void RemoveShape ()

### Открытые атрибуты

- Vector2Int Position = new Vector2Int(0, 0)
- bool IsEmpty => shape == null

### Свойства

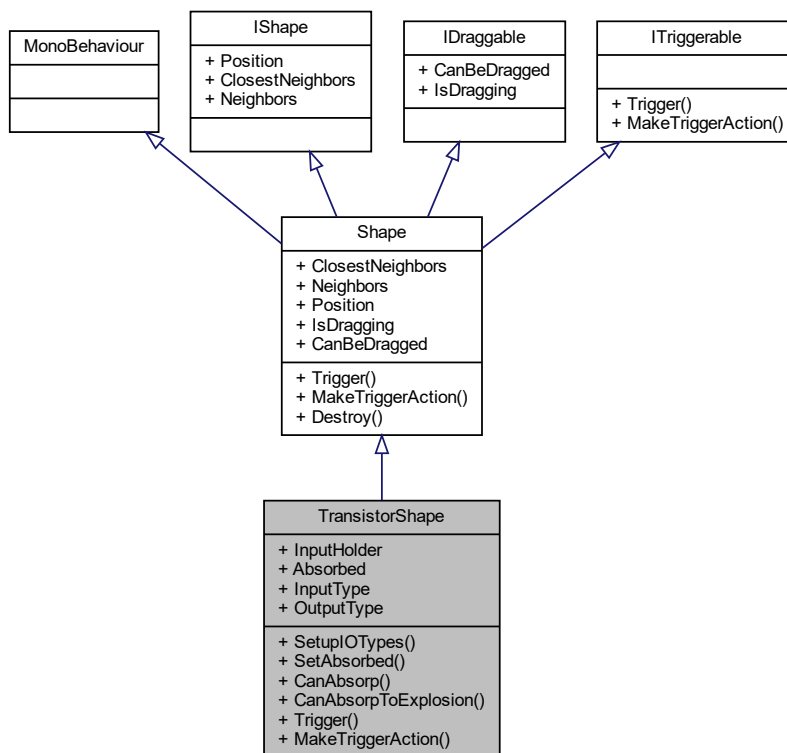
- [Shape](#) shape = null [get]
- bool IsMouseOver = false [get]

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

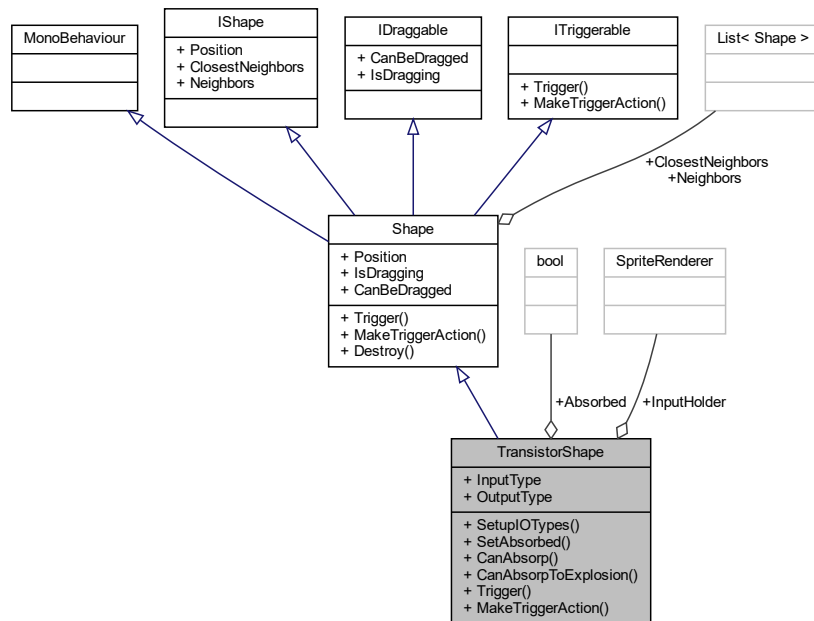
- TileMapCell.cs

## 4.18 Класс TransistorShape

Граф наследования: TransistorShape:



Граф связей класса TransistorShape:



### Открытые члены

- `void SetupIOTypes (BaseShapeType inputType, BaseShapeType outputType)`
- `void SetAbsorbed ()`
- `bool CanAbsorp (Shape shape)`
- `bool CanAbsorpToExplosion (Shape shape)`
- `override void Trigger (TriggerableContext context)`
- `override void MakeTriggerAction (AbsorptionGraph.GraphNode node, AbsorptionGraph graph)`

### Открытые атрибуты

- `SpriteRenderer InputHolder`
- `bool Absorbed = false`

### Свойства

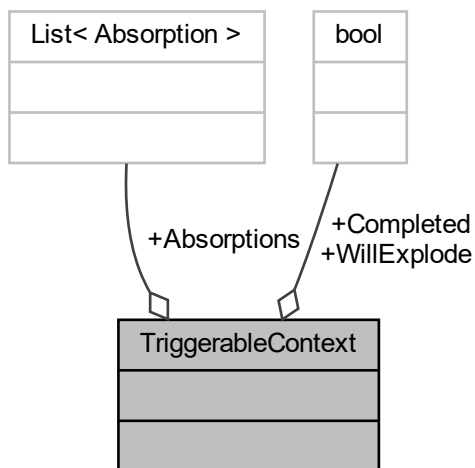
- `BaseShapeType InputType [get]`
- `BaseShapeType OutputType [get]`

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- `TransistorShape.cs`

## 4.19 Класс TriggerableContext

Граф связей класса TriggerableContext:



### Открытые атрибуты

- bool Completed = false
- bool WillExplode = false
- List< [Absorption](#) > Absorptions = new List<[Absorption](#)>()

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- TriggerableContext.cs



# Предметный указатель

Absorption, [7](#)

AbsorptionGraph, [8](#)

AbsorptionGraph.GraphNode, [10](#)

BaseShape, [9](#)

IDraggable, [11](#)

IShape, [13](#)

IShapesProducer, [14](#)

ITriggerable, [16](#)

MainMenuScript, [18](#)

MonoBehaviour, [19](#)

ScoreTracker, [20](#)

Shape, [22](#)

ShapeSlot, [23](#)

ShapesProducer, [25](#)

ShapesRepository, [26](#)

TileMap, [28](#)

TileMapCell, [29](#)

TransistorShape, [31](#)

TriggerableContext, [33](#)