AAircraft <<abstract>>

* int structure
* int speed
* int throttle
* int minSpeed
* int maxSpeed
* int maneuver
* int handling
* int maxAltitude
* int altitude
* IsSpin

Fighter

1. BigBurna (ork)
   1. int const points
2. Vulture (ork)
   1. int const points
3. Hellion (imperiali)
   1. int const points
4. Executioner (imperiali)
   1. int const points

Bomber

1. GrotBommer (ork)
   1. int const points
2. BlueDevil (imperiali)
   1. int const points

Map : Point

* printMap (nebeneinander höhen ausgeben) (zwei bis drei vorschleifen) Stringbuilder

Point

* int x
* int y
* int z

Logger

EOrientationType

* NORTH
* SOUTH
* WEST
* EAST

EDistanceType

* SHORT
* MEDIUM
* LONG

Dice

* RollDice bis 6

CalculateDistance

Hits

DamageTarget (zieht structure points ab)

AGameEngine Singelton : ICommand

ACommand

Move

command interface ICommand

bewegen der flieger und waffen und für gameengine

berechnung waffen

bewegung interface IMoveBehaviour

SpinBehaviour : IMoveBehaviour

DefaultBehaviour : IMoveBehaviour

spielertyp ork leer oder imperialis leer mit \_ darstellen

factory mit 6 methoden

createbigburna, createvulture

eplayertype

für waffe speichern in welche richtung schießen und liste mit waffen

rear = alle richtungen

right side front ist nach rechts

waffen in einem dictionary

weite short, medium, long evt in dictionary oder enum für jede waffe

spielphasen ganz am schluss

jedes flugzeug einmal bewegen pro runde/ manuell bewegen mit einer methode koordinaten selbst überlegen

das flugzeug zum treffen auswählen, dass am ehesten getroffen wird

UML PLUGIN