**Ship Ahoy**

Vi har lavet en stor del af styrerummet til spillet “Ship Ahoy”. Rummet er fuldt funktionelt, og alle tingene der skal laves til det er lavet. Vi har også lave ten netværksløsning, så man kan styre rummet over netværket.

IShip-klassen er en interface, som vi har brugt til at lave spillerens skib, og fjendernes skibe. EnemyShip og PlayerShip nedarver fra IShip.

Cannon-klassen er tilsluttet til CannonBall-klassen, og bruger CannonBall til at affyre, fra skibet.

GameManager-klassen er den klasse der styrer hele spillet. Alting, lige fra UI og audio til skibe og miner, bliver instantieret i GameManager.

Mine-klassen holder styr på minerne der bliver lavet, og hvor meget skade de gør.

AudioManager og FXManager, bruger vi til at lave eksplosioner når man f.eks rammer en mine, samt den afspiller et lydklip af en eksplosion.

UIManager indholder alt UI i spillet, som Fuelbar og Healthbar.