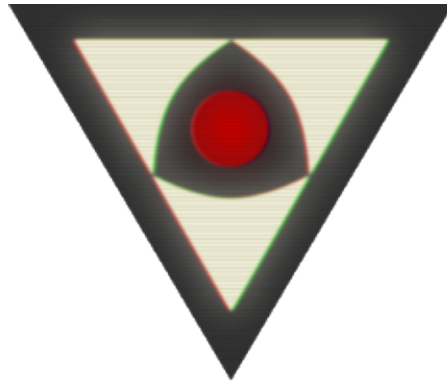


Singularity



Architektur

Teammitglieder:

Norbert Balazs, Anselm Ellwanger,
Leonard Fichtner, Felix Karg, Nina
Pant, Yvan Satyawan, Julian Tischner

Tutor:

Samuel Roth

Datum:

18.05.2018

Gruppennummer:

07

Inhaltsverzeichnis

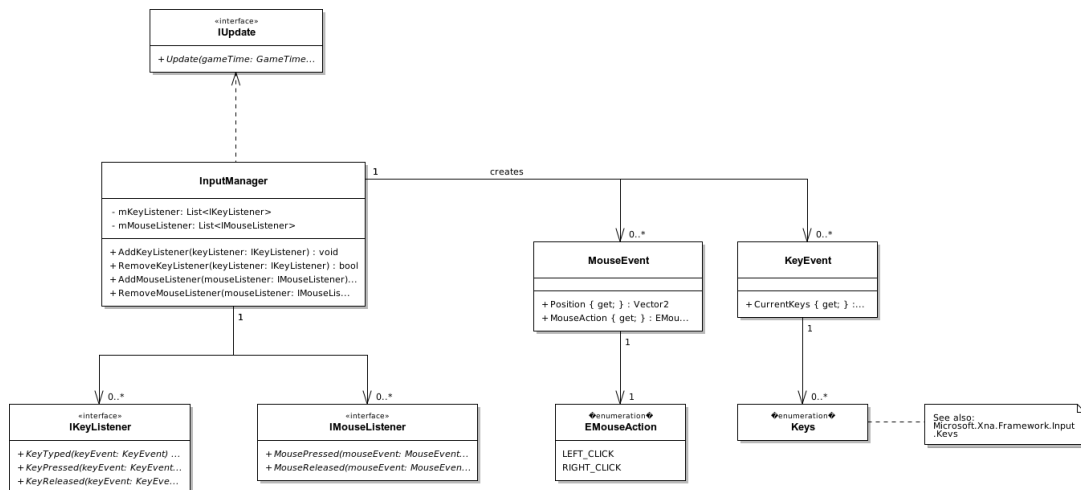
1	Erklärung	2
2	Input	2
3	Screens	3
4	Units	3
5	Resources	4
6	Map	4
7	Platforms und PlatformActions	5
8	DistributionManager	6
9	Sound	6
10	Combined	7

1 Erklärung

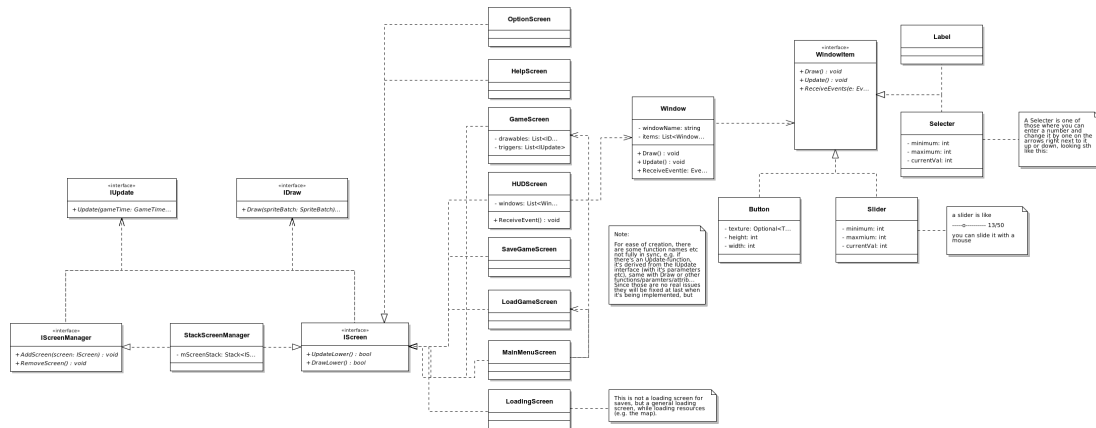
Dieses Dokument ist wie folgt zu lesen: Es gibt zum einen, gewissermaßen in Komponenten aufgeteilte Abschnitte, die man vielleicht erst einmal in ihrer eigenen Funktion versteht. Dem aufmerksamen Leser wird auffallen, dass hier durchaus (relevante) Klassen und Weiteres doppelt vorkommt. Zum Schluss gibt es ein kombiniertes Diagramm, das durch unglaublich viele Abhängigkeiten und die enge Verzahnung einiger Komponenten möglicherweise schwierig wäre direkt zu lesen.

Man möge hier darauf hingewiesen sein, dass noch ein paar (offensichtliche) Abhängigkeiten fehlen, z.B. die des IResources Interface auf das IDraw Interface. Dies hat den einfachen Grund, dass es sonst noch viel unübersichtlicher wäre.

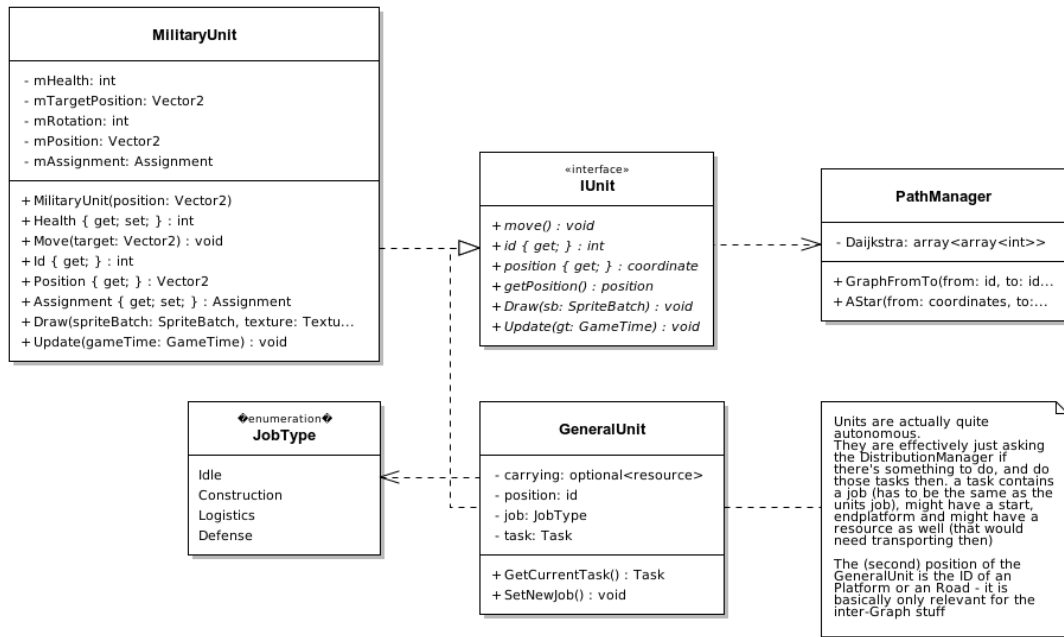
2 Input



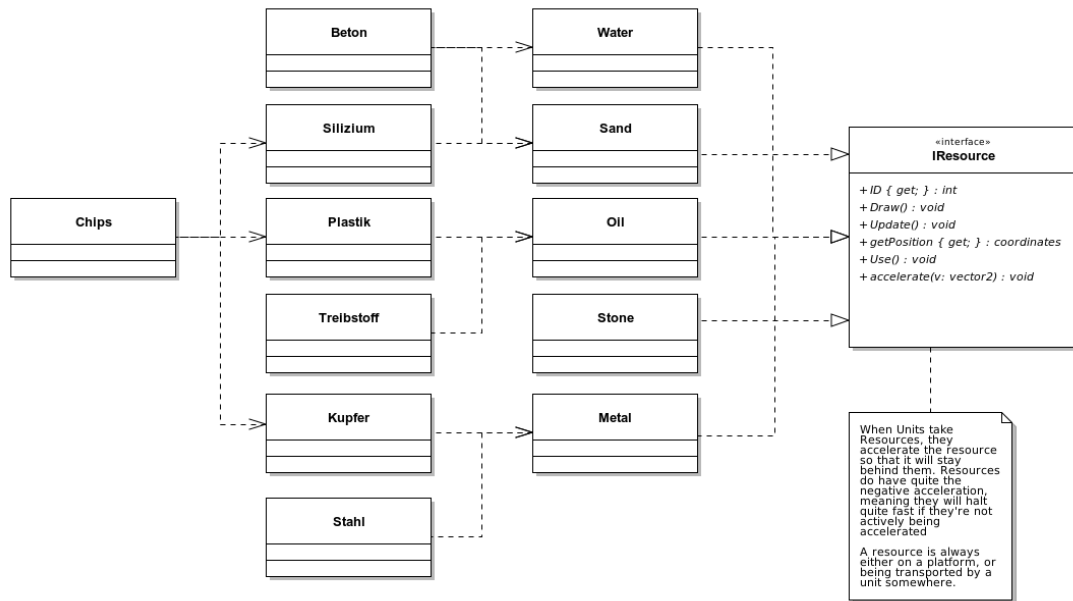
3 Screens



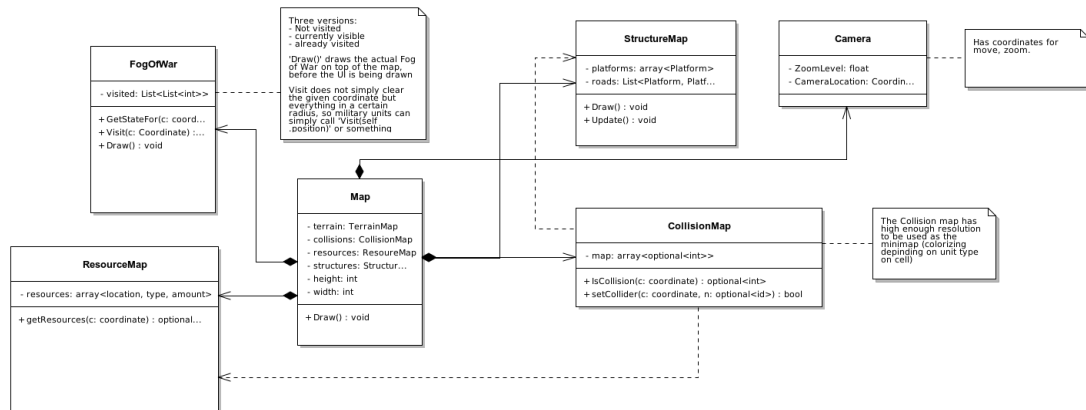
4 Units



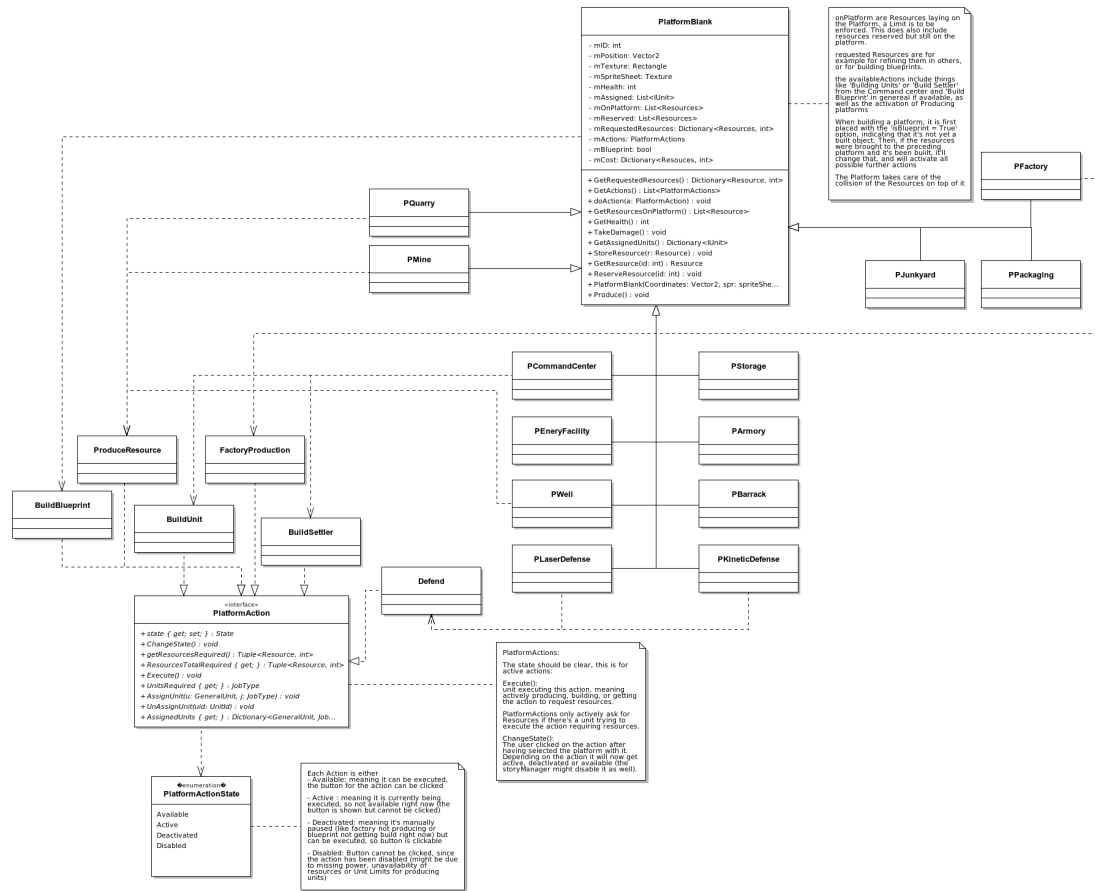
5 Resources



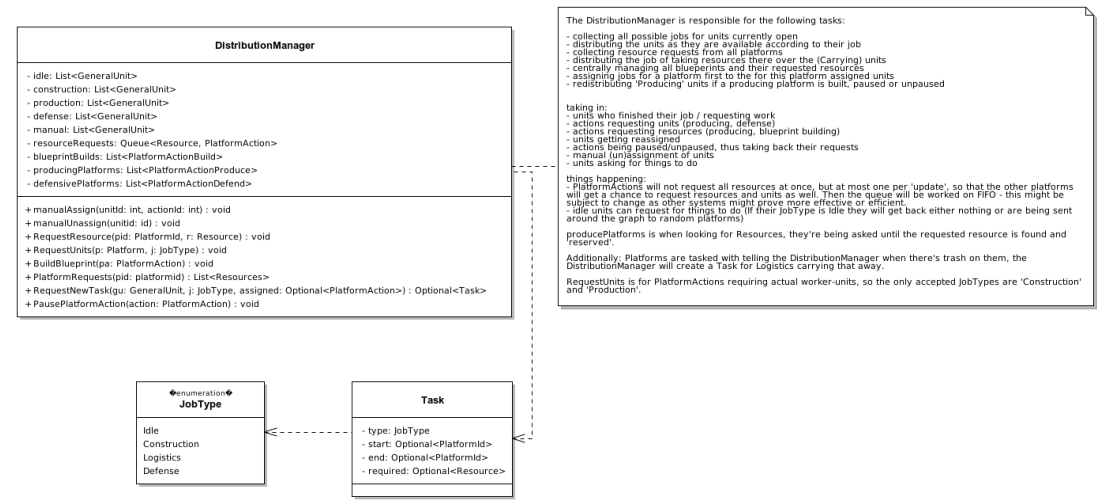
6 Map



7 Platforms und PlatformActions



8 DistributionManager



10 Combined

