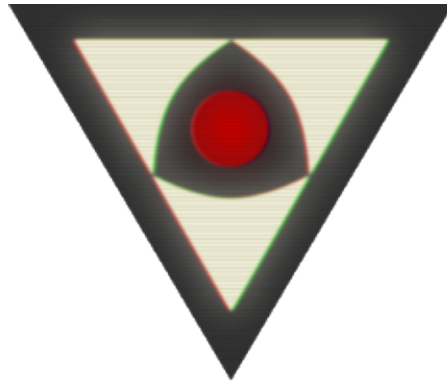


# Singularity



## Architektur

### **Teammitglieder:**

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

### **Tutor:**

Samuel Roth

### **Datum:**

18.05.2018

### **Gruppennummer:**

07

# Inhaltsverzeichnis

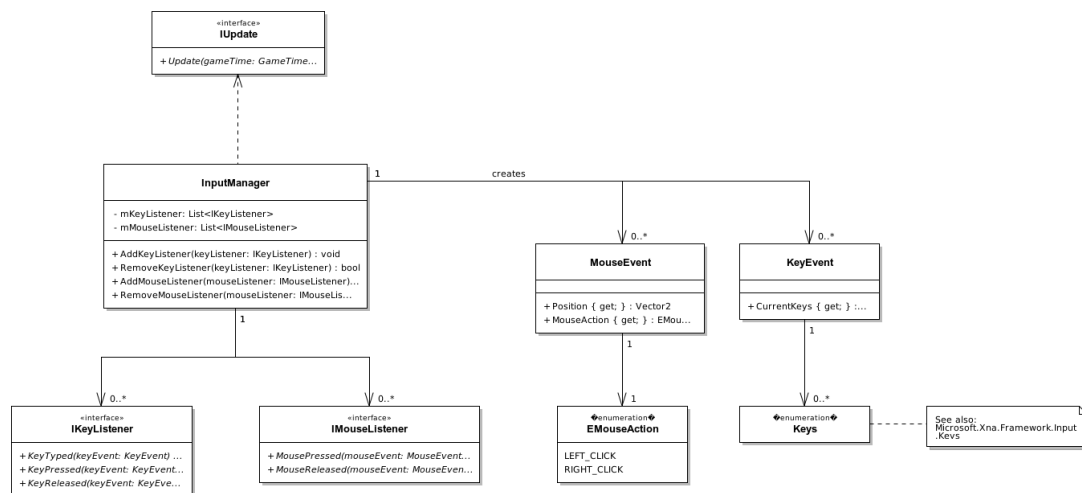
1	Erklärung	2
2	Input	2
3	Screens	3
4	Units	3
5	Resources	4
6	Map	4
7	Platforms und PlatformActions	5
8	DistributionManager	6
9	Sound	6
10	Combined	7

# 1 Erklärung

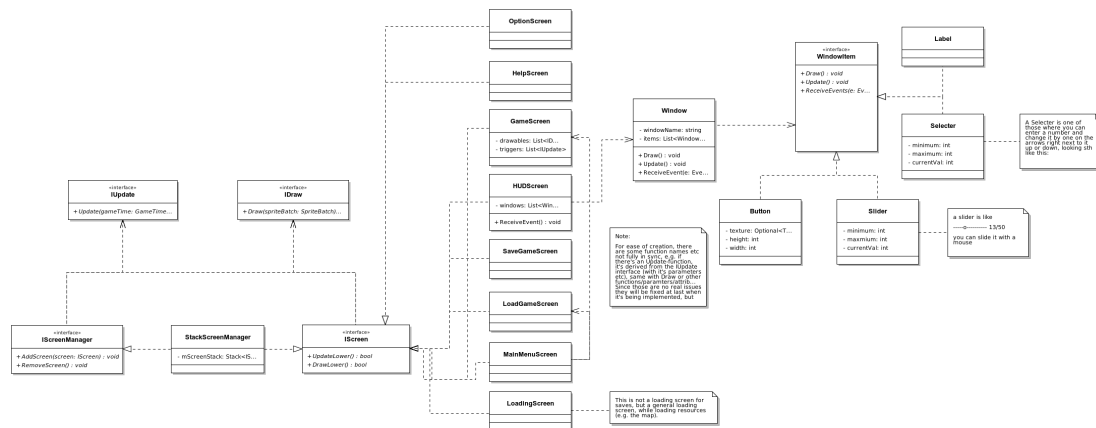
Dieses Dokument ist wie folgt zu lesen: Es gibt zum einen in gewissermaßen Komponenten aufgeteilte Abschnitte, die man vielleicht erst einmal in ihrer eigenen Funktion versteht. Dem Aufmerksamen Leser wird auffallen dass hier durchaus (relevante) Klassen und weiteres doppelt vorkommen. Und zum Schluss gibt es ein Kombiniertes Diagramm, das durch unglaublich viele Abhängigkeiten und die durchaus 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. Das hat den einfachen grund dass es sonst noch viel unübersichtlicher wäre.

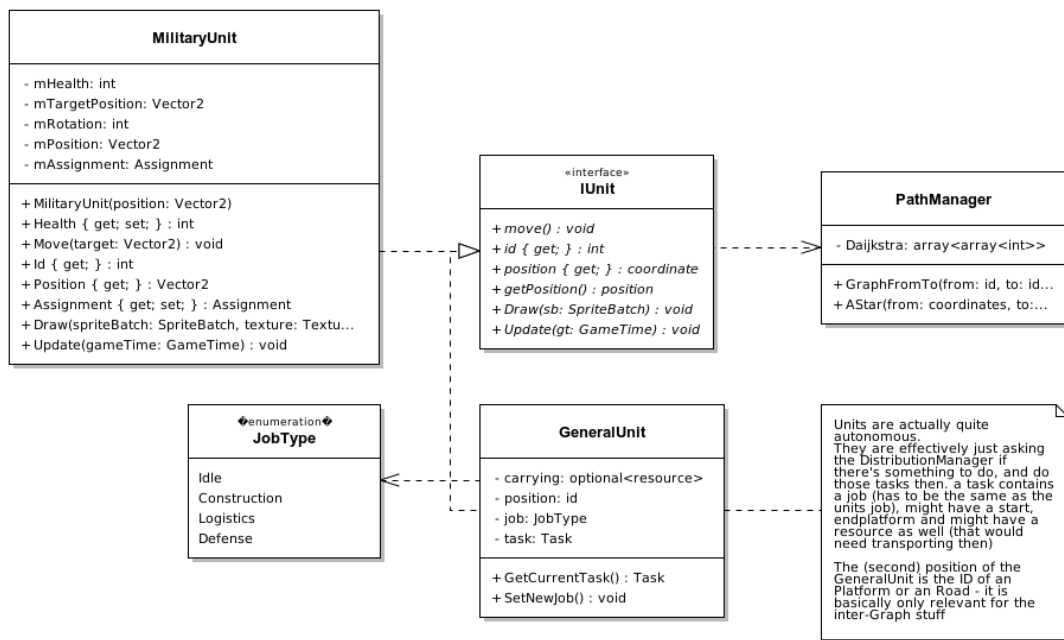
## 2 Input



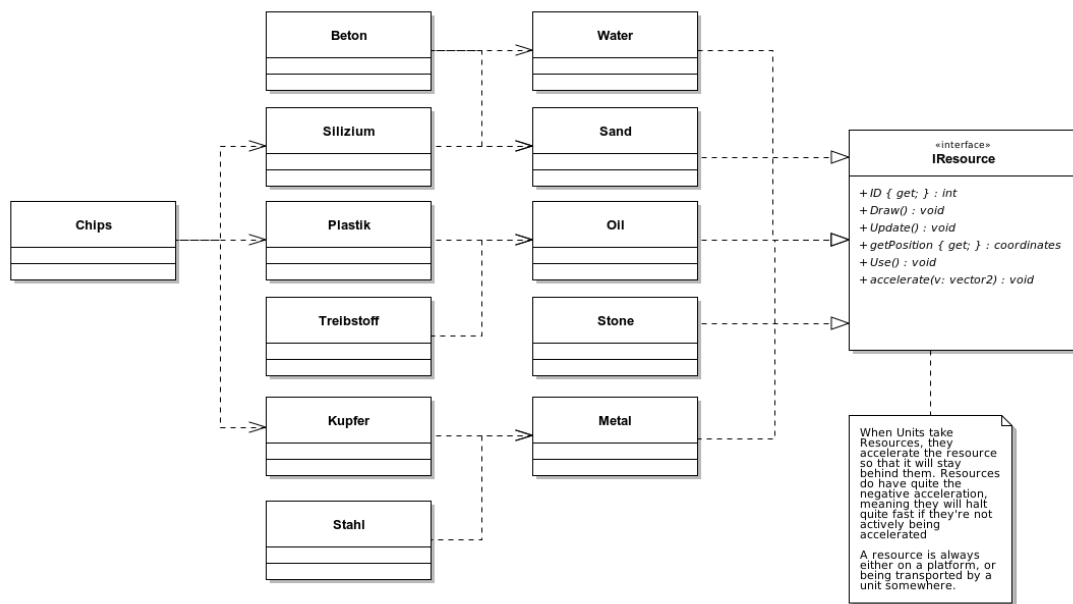
### 3 Screens



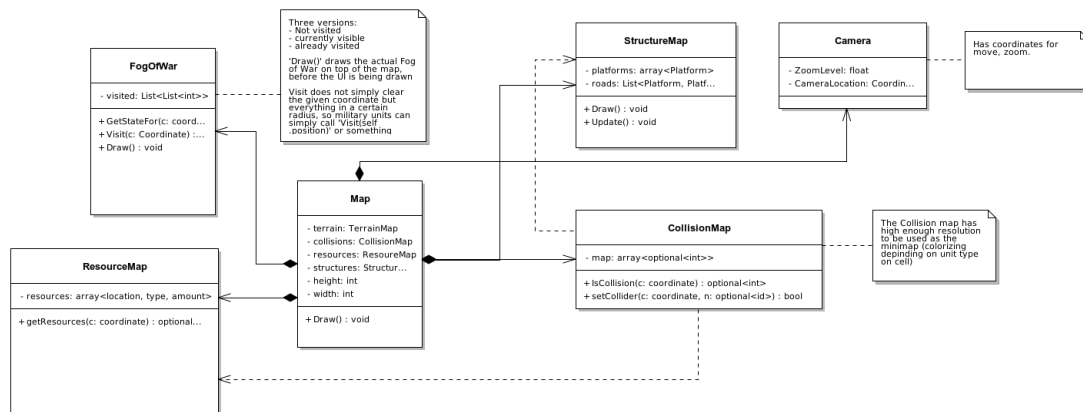
## 4 Units



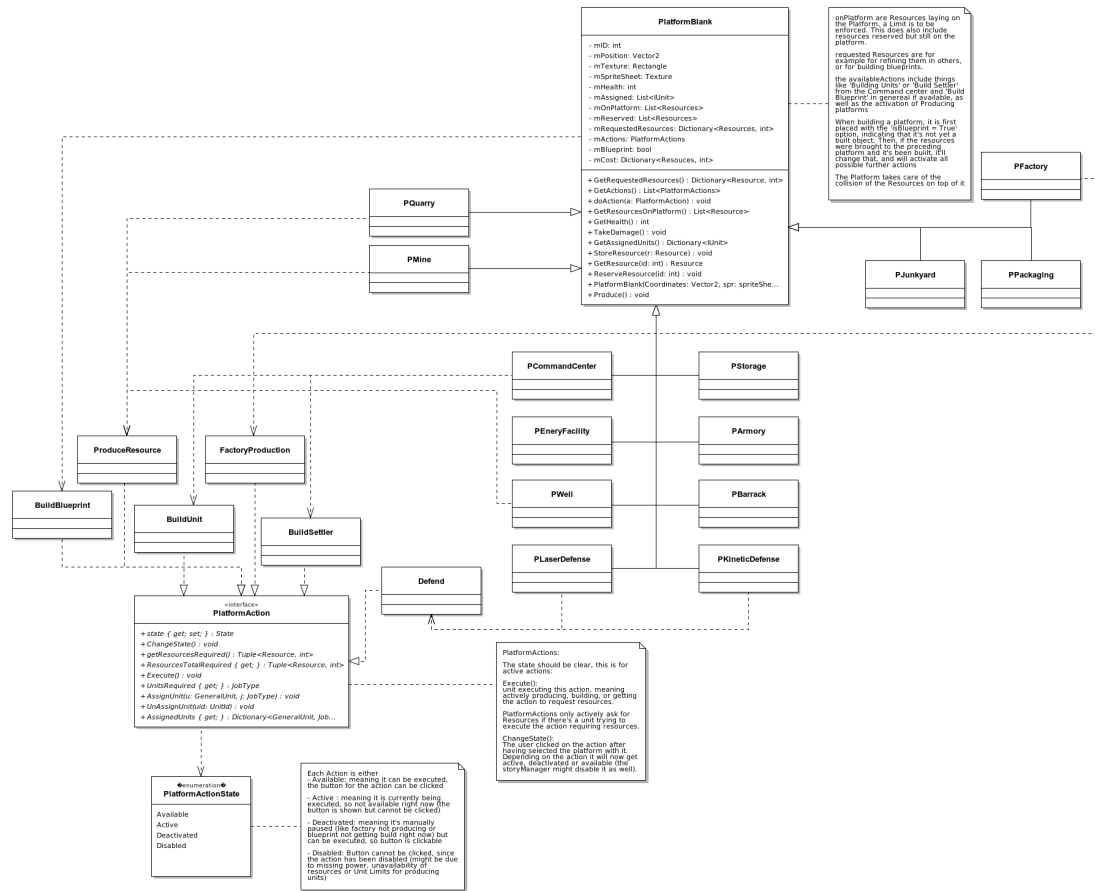
## 5 Resources



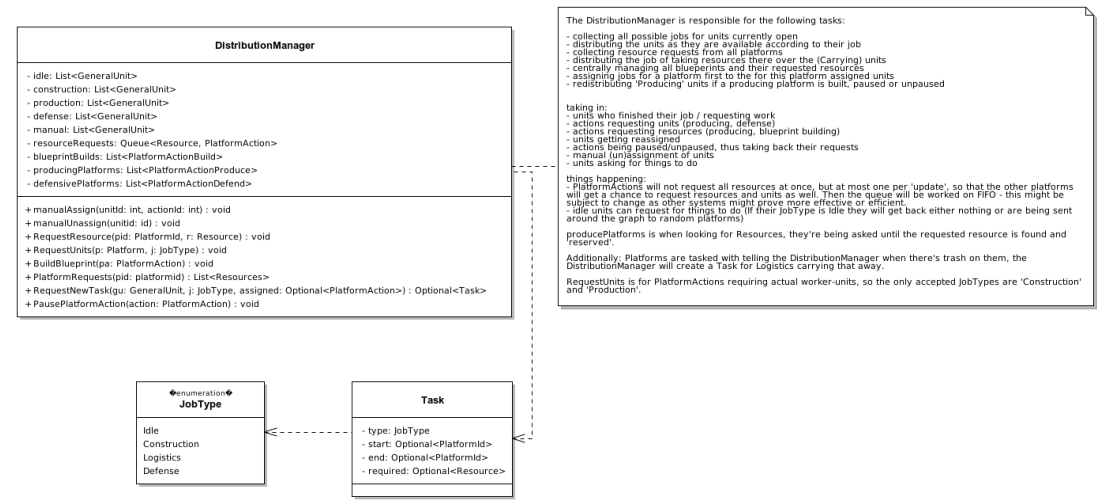
## 6 Map



## 7 Platforms und PlatformActions



# 8 DistributionManager



## 10 Combined

