

- parent : Transform*

pos : pair<float, float> # size : pair<float,float> # rotation : float

- children: set<Transform*>

+ getParent() : Transform*

+ changeParent(Transform *newParent) : void

+ removeChild(toRemove : Transform*) : void

+ addChild(toAdd : Transform*) : void

+ getLocalPos() : pair<float, float>

+ getLocalSize() : pair<float, float> + getLocalRotation() : float

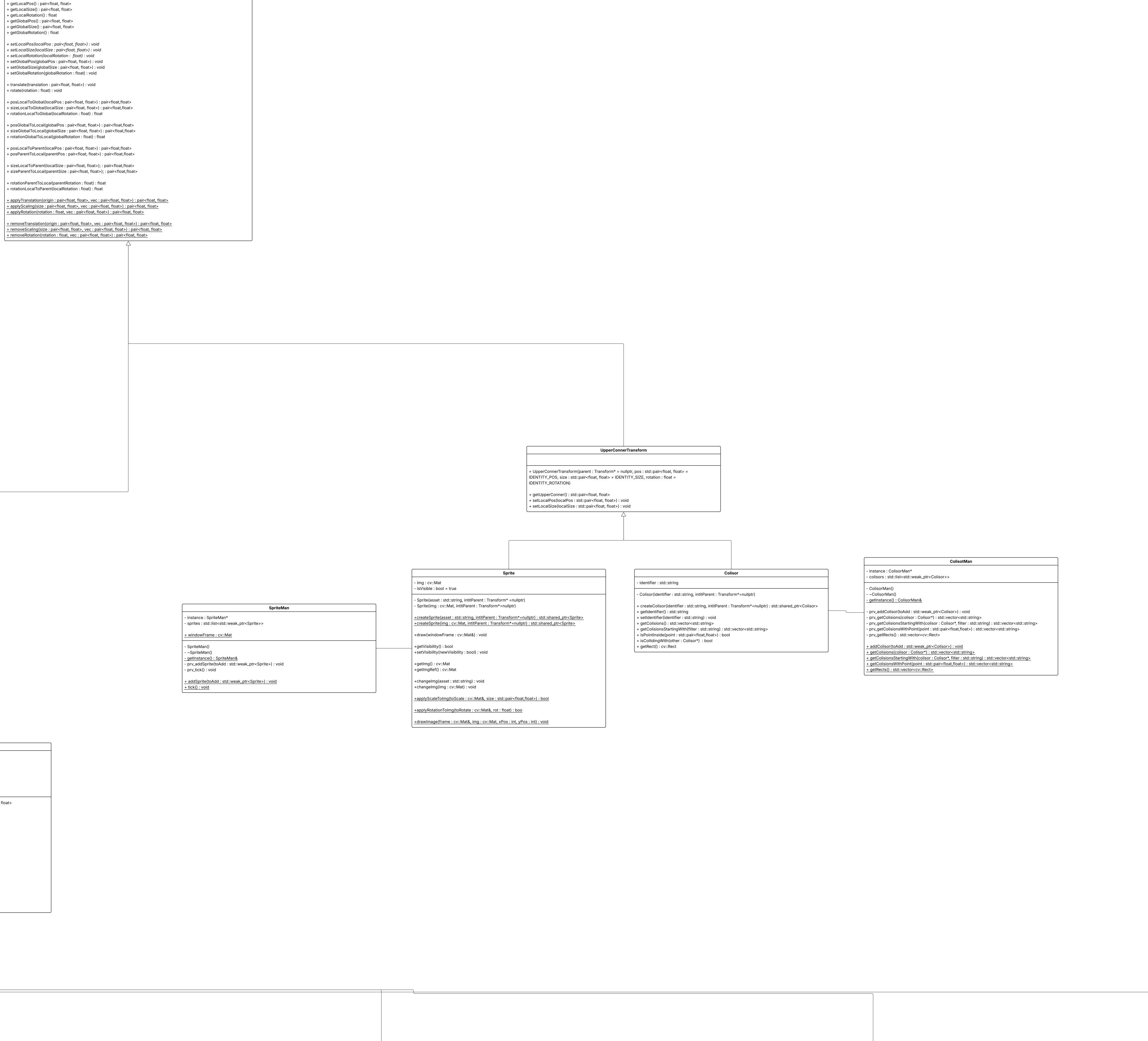
+ getGlobalPos() : pair<float, float>

+ getGlobalSize() : pair<float, float>

+ getGlobalRotation() : float

+ rotate(rotation : float) : void

+ Transform(parent : Transform*=nullprt, pos : pair<float, float>={0,0}, size : pair<float, float>={1,1}, rotation : float=0)



- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> colisor_sptr : std::shared_ptr<Colisor> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - lastFrameTime : int - fullyGrown : bool - coliding : bool + WaterDrop(pos : std::pair<float, float>, coliding : bool)

+ getTimeFromStart(): int

+ getDeltaTime() : int

- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> - drops : std::vector<std::shared_ptr<WaterDrop>> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - coliding : bool - nextDrop : float + AirConditioner(pos : std::pair<float, float> , coliding : bool) + getTimeFromStart(): int + update() : void + tryMakeDrop() : void + createWaterDrop(pos : std::pair<float, float>, coliding : bool) : std::shared_ptr<WaterDrop>

+ PlayerAir(asset : std::string) + startRec() : void + startPast() : void + updatePast(t : float) : void + endRec() : void + endPast() : void + createAirConditioner(pos: std::pair<float, float>, coliding: bool): std::shared_ptr<AirConditioner>

AirConditioner

- air_sptr : std::shared_ptr<AirConditioner> + updateRec(pos : const std::pair<float, float>*, t : float) : void

- rubber_sptr : std::shared_ptr<RubberBand> - gameInstancePtr : GameInstance* - isRubberSpawned : bool = false - hasTargetPos : bool = false - targetPos : std::pair<float,float> - SpawnRubberBand() : void + PlayerRubber(asset : std::string, gameInstancePtr : GameInstance*) + startPast() : void + updateRec(pos : const std::pair<float, float>*, t : float) : void + updatePast(t : float) : void + endRec() : void + endPast() : void

- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> - colisor_sptr : std::shared_ptr<Colisor> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - velocity : std::pair<float, float> lastFrameTime : int - setVelocity(pos : std::pair<float, float>, target : std::pair<float, float>) : void + RubberBand(pos : std::pair<float, float>, target : std::pair<float, float>); + getTimeFromStart() : int + update() : void + createRubberBand(pos: std::pair<float, float>, target: std::pair<float, float>): std::shared_ptr<RubberBand>

- splashes : std::vector<std::shared_ptr<lnkSplash>> - nextSplash : float + PlayerPen(asset : std::string); + tryMakeSplash(t : float, coliding : bool) : void + startRec() : void + startPast() : void + updateRec(pos: const std::pair<float, float>*, t: float): void + updatePast(t : float) : void + endRec() : void + endPast() : void

- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> colisor_sptr : std::shared_ptr<Colisor> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - fullyGrown : bool - coliding : bool + InkSplash(pos : std::pair<float, float>, coliding : bool) + getTimeFromStart() : int + update() : void + createInkSplash(pos: std::pair<float, float>, coliding: bool): std::shared_ptr<InkSplash>

- dog_sptr : std::shared_ptr<BeggingDog> + PlayerDog(asset : std::string)
+ startRec() : void
+ startPast() : void
+ updateRec(pos : const std::pair<float, float>*, t : float) : void
+ updatePast(t : float) : void
+ endRec() : void
+ endPast() : void

- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> - colisor_sptr : std::shared_ptr<Colisor> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - player : Transform* - lastFrameTime : int - fullyGrown : bool - coliding : bool

+ update() : void

+ createDog(pos : std::pair<float, float>, player : Transform*, coliding : bool) : std::shared_ptr<BeggingDog>

PlayerBag - drops : std::vector<std::shared_ptr<BagDrop>> - nextDrop : float + PlayerBag(asset std::string) + tryMakeDrop(t : float, coliding : bool) : void + startRec() : void + startPast() : void + updateRec(pos : const std::pair<float, float>*, t : float) : void + updatePast(t : float) : void + endRec() : void + BeggingDog(pos: std::pair<float, float>, player: Transform*, coliding: bool); + getPlayerDir(): std::pair<float, float> + getTimeFromStart(): int

+ endPast() : void

- sprite_sptr : std::shared_ptr<Sprite> colisor_sptr : std::shared_ptr<Colisor> - spawnTime : std::chrono::time_point<std::chrono::steady_clock> - lastFrameTime : int - fullyGrown : bool - coliding : bool + BagDrop(pos : std::pair<float, float>, coliding : bool);

+ getTimeFromStart() : int + getDeltaTime() : int + update() : void + createBagDrop(pos : std::pair<float, float>, coliding : bool) : std::shared_ptr<BagDrop>