

NYSSEOSU DOKUMENTAATIO

KurssinPuolen lisäksi pelissä on seuraavanlaiset luokat:

ALKUKUVA:

Näyttää vain png kuvan ohjeista, taustatarinasta sekä siitä miten pelin voi läpäistä. Luokka on ui dialog luokka eli siitä tarvitsee painaa OK, jotta pelin toiminta voi jatkua. Samaa luokkaa voi kysyä uudestaan valikosta.

DROONI:

Luokka joka perii ToimijaRP sekä QGraphicsPixmapItem luokat. Drooni on siis alus jota ohjataan nuolinäppäimillä ja jolla ammutaan Nyssejä. Droonia voi ohjata kahdeksaan eri suuntaan ja Droonin kuva on animoitu Gif.

FUNKTIOT:

Moduuli sisältää pelin toteutuksessa hyödyllisiä funktioita, joita monet luokat voi kutsua. Esimerkkinä onkoKuvassa() funktio, joka tarkistaa onko parametrinä saadut x ja y koordinaatit kuvassa.

KAUPUNKI:

Toteuttaa KaupunkiRP:n. Pitää sisällään Drooni-luokan, Pelinäkymä-luokan sekä Tilasto-luokan. Kaupunki toimii rajapintaluokkana OmanPuolen sekä KurssinPuolen välillä. Se on myös pääasiallinen logiikan suorittaja, joka ensin alustaa tarvittavat toimijat ja sen jälkeen kutsuu päivitysvälein muiden luokkien metodeita pelin pyörittämiseksi. Kun Drooni ampuu Nyssejä päin, Kaupunki laskee pisteet ja poistaa ammutuista Nysseistä matkustajat.

LUOPELI:

Pieni moduuli, joka vain käynnistää alkukuvan, sekä luo Kaupungin ja palauttaa shared_ptr:rän siihen KurssinPuolelle.

PELINÄKYMÄ:

UI-Luokka, joka piirtää kuvaan pelin tapahtumat. Aina kun Droonia liikutetaan, tai pommi pudotetaan, tämä luokka näyttää sen pelaajalle. Pelinäkymä hoitaa myös paljon muistin hallintaa, koska kuvat ja gifit vievät paljon muistia. Lisäksi sopivin välein Pelinäkymä näyttää "shaderia" eli pientä efektiä kuvan päällä ja väläyttää kuvaa, kun pommi osuu Drooniin. Nämä vain pelin tuntuman lisäämiseksi.

TILASTO:

Luokka, joka hoitaa tilastoinnin. Kun pelissä saadaan pisteitä, niin ne lisätään Tilastoon, josta ne voi tarvittaessa palauttaa.