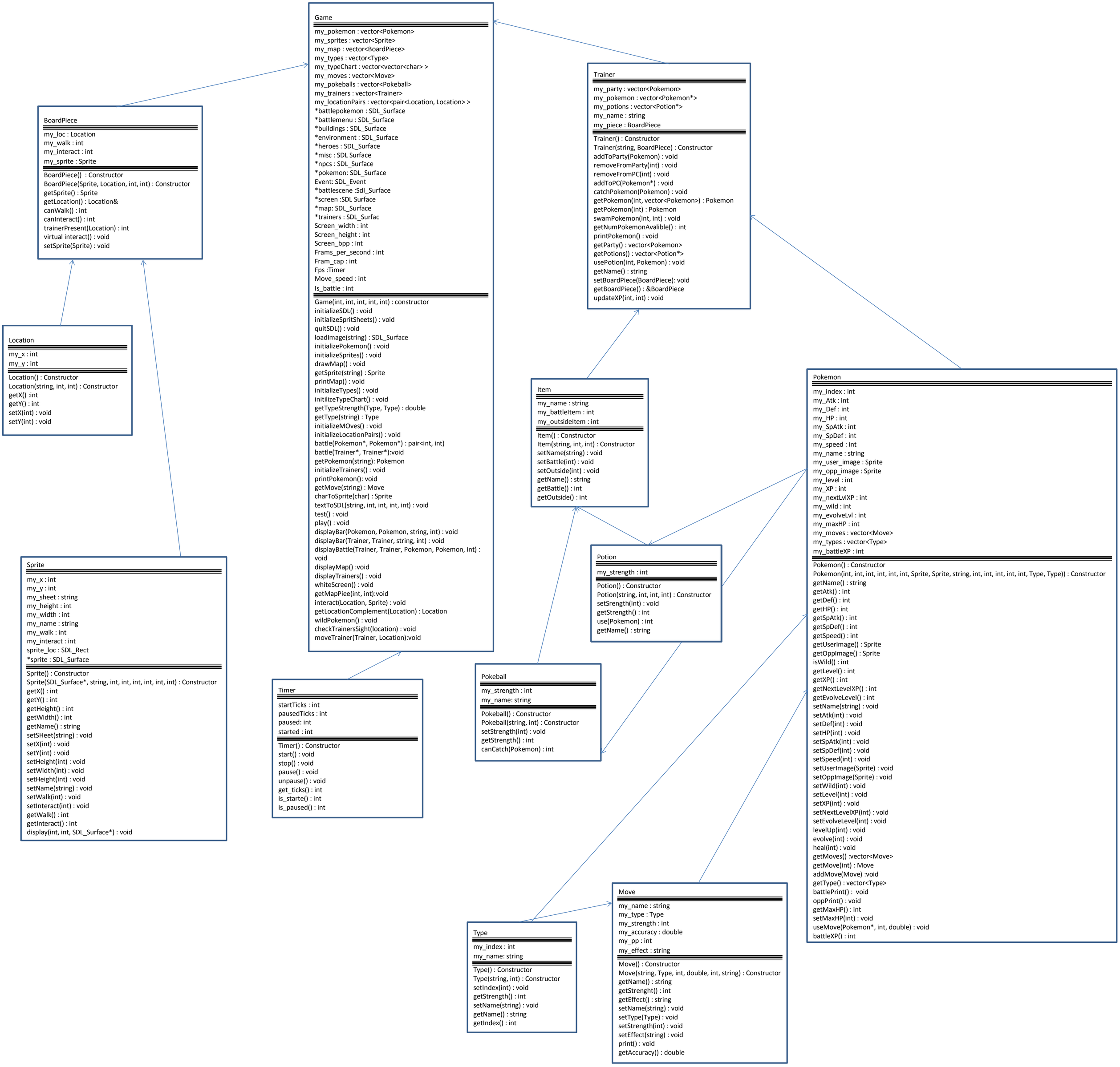
Game
my_pokemon : vector<Pokemon>
my_sprites : vector<Sprite>
my_map : vector<BoardPiece>
my_types : vector<Type>
my_typeChart : vector<vector<char> >
my_moves : vector<Move>
my_pokeballs : vector<Pokeball>
my_trainers : vector<Trainer>
my_locationPairs : vector<pair<Location, Location> >
*battlepokemon : SDL_Surface
*battlemenu : SDL_Surface
*buildings : SDL_Surface
*environment : SDL_Surface
*heroes : SDL_Surface
*misc : SDL Surface
*npcs : SDL_Surface
*pokemon: SDL_Surface
Event: SDL_Event
*battlescene :Sdl_Surface
*screen :SDL Surface
*map: SDL_Surface
*trainers : SDL_Surfac
Screen_width : int
Screen_height : int
Screen_bpp : int
Frams_per_second : int
Fram_cap : int
Fps :Timer
Move_speed : int
Is_battle : int
Game(int, int, int, int, int) : constructor
initializeSDL() : void
initializeSpritSheets() : void
quitSDL() : void
loadImage(string) : SDL_Surface
initializePokemon() : void
initializeSprites() : void
drawMap() : void
getSprite(string) : Sprite
printMap() : void
initializeTypes() : void
initilizeTypeChart() : void
getTypeStrength(Type, Type) : double
getType(string) : Type
initializeMOves() : void
initializeLocationPairs() : void
battle(Pokemon*, Pokemon*) : pair<int, int)
battle(Trainer*, Trainer*):void
getPokemon(string): Pokemon
initializeTrainers() : void
printPokemon(): void
getMove(string) : Move
charToSprite(char) : Sprite
textToSDL(string, int, int, int, int) : void
test() : void
play() : void
displayBar(Pokemon, Pokemon, string, int) : void
displayBar(Trainer, Trainer, string, int) : void
displayBattle(Trainer, Trainer, Pokemon, Pokemon, int) : void
displayMap() :void
displayTrainers() : void
whiteScreen() : void
getMapPiee(int, int):void
interact(Location, Sprite) : void
getLocationComplement(Location) : Location
wildPokemon() : void
checkTrainersSight(location) : void
moveTrainer(Trainer, Location):void
BoardPiece
my_loc : Location
my_walk : int
my_interact : int
my_sprite : Sprite
BoardPiece() : Constructor
BoardPiece(Sprite, Location, int, int) : Constructor
getSprite() : Sprite
getLocation() : Location&
canWalk() : int
canInteract() : int
trainerPresent(Location) : int
virtual interact() : void
setSprite(Sprite) : void
Location
my_x : int
my_y : int
Location() : Constructor
Location(string, int, int) : Constructor
getX() :int
getY() : int
setX(int) : void
setY(int) : void
Sprite
my_x : int
my_y : int
my_sheet : string
my_height : int
my_width : int
my_name : string
my_walk : int
my_interact : int
sprite_loc : SDL_Rect
*sprite : SDL_Surface
Sprite() : Constructor
Sprite(SDL_Surface*, string, int, int, int, int, int, int) : Constructor
getX() : int
getY() : int
getHeight() : int
getWidth() : int
getName() : string
setSHeet(string) : void
setX(int) : void
setY(int) : void
setHeight(int) : void
setWidth(int) : void
setHeight(int) : void
setName(string) : void
setWalk(int) : void
setInteract(int) : void
getWalk() : int
getInteract() : int
display(int, int, SDL_Surface*) : void
Timer
startTicks : int
pausedTicks : int
paused: int
started : int
Timer() : Constructor
start() : void
stop() : void
pause() : void
unpause() : void
get_ticks() : int
is_starte() : int
is_paused() : int
Trainer
my_party : vector<Pokemon>
my_pokemon : vector<Pokemon*>
my_potions : vector<Potion*>
my_name : string
my_piece : BoardPiece
Trainer() : Constructor
Trainer(string, BoardPiece) : Constructor
addToParty(Pokemon) : void
removeFromParty(int) : void
removeFromPC(int) : void
addToPC(Pokemon*) : void
catchPokemon(Pokemon) : void
getPokemon(int, vector<Pokemon>) : Pokemon
getPokemon(int) : Pokemon
swamPokemon(int, int) : void
getNumPokemonAvalible() : int
printPokemon() : void
getParty() : vector<Pokemon>
getPotions() : vector<Potion*>
usePotion(int, Pokemon) : void
getName() : string
setBoardPiece(BoardPiece): void
getBoardPiece() : &BoardPiece
updateXP(int, int) : void
Item
my_name : string
my_battleItem : int
my_outsideItem : int
Item() : Constructor
Item(string, int, int) : Constructor
setName(string) : void
setBattle(int) : void
setOutside(int) : void
getName() : string
getBattle() : int
getOutside() : int
Potion
my_strength : int
Potion() : Constructor
Potion(string, int, int, int) : Constructor
setSrength(int) : void
getStrength() : int
use(Pokemon) : int
getName() : string
Pokeball
my_strength : int
my_name: string
Pokeball() : Constructor
Pokeball(string, int) : Constructor
setStrength(int) : void
getStrength() : int
canCatch(Pokemon) : int
Pokemon
my_index : int
my_Atk : int
my_Def : int
my_HP : int
my_SpAtk : int
my_SpDef : int
my_speed : int
my_name : string
my_user_image : Sprite
my_opp_image : Sprite
my_level : int
my_XP : int
my_nextLvlXP : int
my_wild : int
my_evolveLvl : int
my_maxHP : int
my_moves : vector<Move>
my_types : vector<Type>
my_battleXP : int
Pokemon() : Constructor
Pokemon(int, int, int, int, int, int, Sprite, Sprite, string, int, int, int, int, int, Type, Type)) : Constructor
getName() : string
getAtk() : int
getDef() : int
getHP() : int
getSpAtk() : int
getSpDef() : int
getSpeed() : int
getUserImage() : Sprite
getOppImage() : Sprite
isWild() : int
getLevel() : int
getXP() : int
getNextLevelXP() : int
getEvolveLevel() : int
setName(string) : void
setAtk(int) : void
setDef(int) : void
setHP(int) : void
setSpAtk(int) : void
setSpDef(int) : void
setSpeed(int) : void
setUserImage(Sprite) : void
setOppImage(Sprite) : void
setWild(int) : void
setLevel(int) : void
setXP(int) : void
setNextLevelXP(int) : void
setEvolveLevel(int) : void
levelUp(int) : void
evolve(int) : void
heal(int) : void
getMoves() :vector<Move>
getMove(int) : Move
addMove(Move) :void
getType() : vector<Type>
battlePrint() : void
oppPrint() : void
getMaxHP() : int
setMaxHP(int) : void
useMove(Pokemon*, int, double) : void
battleXP() : int
Type
my_index : int
my_name: string
Type() : Constructor
Type(string, int) : Constructor
setIndex(int) : void
getStrength() : int
setName(string) : void
getName() : string
getIndex() : int
Move
my_name : string
my_type : Type
my_strength : int
my_accuracy : double
my_pp : int
my_effect : string
Move() : Constructor
Move(string, Type, int, double, int, string) : Constructor
getName() : string
getStrenght() : int
getEffect() : string
setName(string) : void
setType(Type) : void
setStrength(int) : void
setEffect(string) : void
print() : void
getAccuracy() : double