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

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

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

Pokeball

my\_strength : int

my\_name: string

Pokeball() : Constructor

Pokeball(string, int) : Constructor

setStrength(int) : void

getStrength() : int

canCatch(Pokemon) : int

Potion

my\_strength : int

Potion() : Constructor

Potion(string, int, int, int) : Constructor

setSrength(int) : void

getStrength() : int

use(Pokemon) : int

getName() : string

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

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

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

Timer

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

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