# Klassen:

## -Enemy

In dieser Klasse wird immer nur eine Instanz von Enemy generiert. Die Werte von Enemy kann man mit z.B. Enemy.getInstance().Health --; verändern. Diese Klasse dient als «Zwischenspeicher» von der Tabelle Enemy der Datenbank, sodass man nicht jedesmal wenn man dem Gegner Schaden hinzufügen möchte, die Datenbank updaten muss.

## - Levelpage

Diese Page ist das Level in welchem die Fragen gestellt und beantwortet werden.

## - Music

Diese Klasse dient dazu, Musik zu laden, zu spielen und zu pausieren.

## - Player

In dieser Klasse wird immer nur eine Instanz von Player generiert. Die Werte vom Player kann man mit z.B. Player.getInstance().Health --; verändern. Diese Klasse dient als «Zwischenspeicher» von der Tabelle Player der Datenbank, sodass man nicht jedesmal wenn man Schaden bekommt, die Datenbank updaten muss.

## - Sound

Diese Klasse dient dazu, Sounds zu laden, zu spielen und zu pausieren.

## - Start

Das ist die Startklasse, welche als erstes geöffnet wird. In dieser wird ein Dictionary vom Typ Page erstellt in welchem jede Page beim initialisieren geaddet wird. Nach dem adden der Pages ins Dictionary wird standardmässig auf die Startpage navigiert. Beim Navigieren auf andere Pages wird immer die statische Methode navigateTo(destinationpage) ausgeführt, welche auf die mitgegebene Seite navigiert. Alle statischen Methoden in dieser Klasse sind zwar nur wenige Zeilen, welche aber nicht auf der Seite LevelPage oder WorldPage ausgeführt werden könnten.   
Die statische Methode getNavigationService gibt den aktuellen NavigationService zurück welchen man braucht um in der gewünschten Klasse ein Event beim Navigieren auf diese Seite auszulösen.  
Die statische Methode resetPage(pageToReset) setzt die mitgegebene Page zurück, indem es den Datacontext auf null setzt und eine neue Page vom Typ der mitgegebenen Page erstellt. (Wenn pagetoReset == «Startseite», wird eine neue Startpage erstellt usw.)

## - Startpage

## - Worldpage