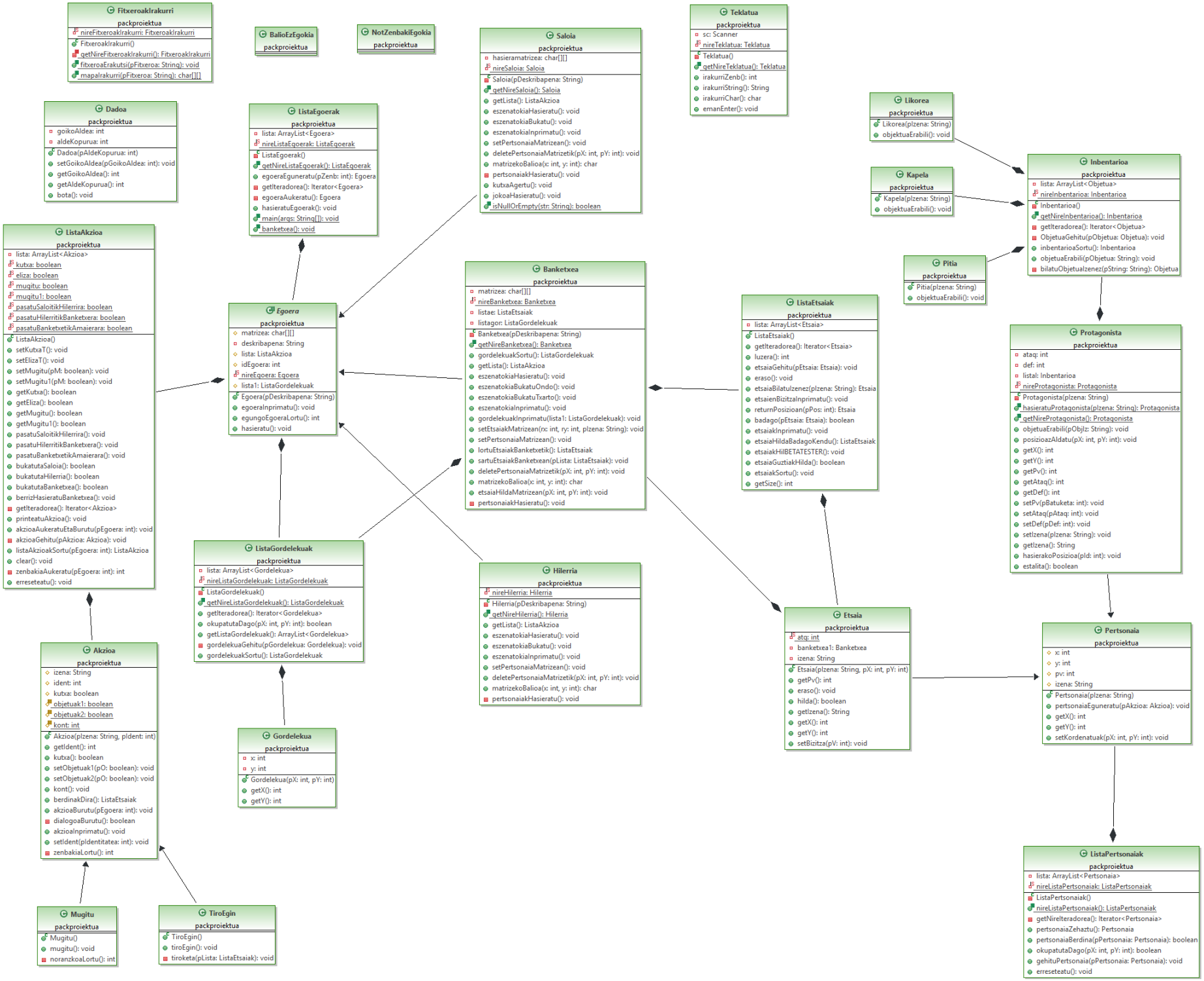
Fitxeroaklrakurri
packproiektua
nireFitxeroaklrakurri: Fitxeroaklrakurri
Fitxeroaklrakurri()
getNireFitxeroaklrakurri(): Fitxeroaklrakurri
fitxeroaErakutsi(pFitxeroa: String): void
mapaIrakurri(pFitxeroa: String): char[][]
BalioEzEgokia
packproiektua
NotZenbakiEgokia
packproiektua
Saloia
packproiektua
hasieramatrizea: char[][]
nireSaloia: Saloia
Saloia(pDeskribapena: String)
getNireSaloia(): Saloia
getLista(): ListaAkzioa
eszenatokiaHasieratu(): void
eszenatokiaBukatu(): void
eszenatokiaInprimatu(): void
setPertsonaiaMatrizean(): void
deletePertsonaiaMatrizetik(pX: int, pY: int): void
matrizekoBalioa(x: int, y: int): char
pertsonaiakHasieratu(): void
kutxaAgertu(): void
jokoaHasieratu(): void
isNullOrEmpty(str: String): boolean
Teklatua
packproiektua
sc: Scanner
nireTeklatua: Teklatua
Teklatua()
getNireTeklatua(): Teklatua
irakurriZenb(): int
irakurriString(): String
irakurriChar(): char
emanEnter(): void
Dadoa
packproiektua
goikoAldea: int
aldeKopurua: int
Dadoa(pAldeKopurua: int)
setGoikoAldea(pGoikoAldea: int): void
getGoikoAldea(): int
getAldeKopurua(): int
bota(): void
ListaEgoerak
packproiektua
lista: ArrayList<Egoera>
nireListaEgoerak: ListaEgoerak
ListaEgoerak()
getNireListaEgoerak(): ListaEgoerak
egoeraEguneratu(pZenb: int): Egoera
getIteradorea(): Iterator<Egoera>
egoeraAukeratu(): Egoera
hasieratuEgoerak(): void
main(args: String[]): void
banketxea(): void
Likorea
packproiektua
Likorea(pIzena: String)
objektuaErabili(): void
Kapela
packproiektua
Kapela(pIzena: String)
objektuaErabili(): void
Inbentarioa
packproiektua
lista: ArrayList<Objetua>
nireInbentarioa: Inbentarioa
Inbentarioa()
getNireInbentarioa(): Inbentarioa
getIteradorea(): Iterator<Objetua>
ObjetuaGehitu(pObjetua: Objetua): void
inbentarioaSortu(): Inbentarioa
objetuaErabili(pObjetua: String): void
bilatuObjetualzenez(pString: String): Objetua
Pitia
packproiektua
Pitia(pIzena: String)
objektuaErabili(): void
ListaAkzioa
packproiektua
lista: ArrayList<Akzioa>
kutxa: boolean
eliza: boolean
mugitu: boolean
mugitu1: boolean
pasatuSaloitikHilerrira: boolean
pasatuHilerritikBanketxera: boolean
pasatuBanketxetikAmaierara: boolean
ListaAkzioa()
setKutxaT(): void
setElizaT(): void
setMugitu(pM: boolean): void
setMugitu1(pM: boolean): void
getKutxa(): boolean
getEliza(): boolean
getMugitu(): boolean
getMugitu1(): boolean
pasatuSaloitikHilerrira(): void
pasatuHilerritikBanketxera(): void
pasatuBanketxetikAmaierara(): void
bukatutaSaloia(): boolean
bukatutaHilerria(): boolean
bukatutaBanketxea(): boolean
berrizHasieratuBanketxea(): void
getIteradorea(): Iterator<Akzioa>
printeatuAkzioa(): void
akzioaAukeratuEtaBurutu(pEgoera: int): void
akzioaGehitu(pAkzioa: Akzioa): void
listaAkzioakSortu(pEgoera: int): ListaAkzioa
clear(): void
zenbakiaAukeratu(pEgoera: int): int
erreseteatu(): void
Egoera
packproiektua
matrizea: char[][]
deskribapena: String
lista: ListaAkzioa
idEgoera: int
nireEgoera: Egoera
lista1: ListaGordelekuak
Egoera(pDeskribapena: String)
egoeraInprimatu(): void
egungoEgoeraLortu(): int
hasieratu(): void
Banketxea
packproiektua
matrizea: char[][]
nireBanketxea: Banketxea
listae: ListaEtsaiak
listagor: ListaGordelekuak
Banketxea(pDeskribapena: String)
getNireBanketxea(): Banketxea
gordelekuakSortu(): ListaGordelekuak
getLista(): ListaAkzioa
eszenatokiaHasieratu(): void
eszenatokiaBukatuOndo(): void
eszenatokiaBukatuTxarto(): void
eszenatokiaInprimatu(): void
gordelekuakInprimatu(lista1: ListaGordelekuak): void
setEtsaiakMatrizean(nx: int, ny: int, pIzena: String): void
setPertsonaiaMatrizean(): void
lortuEtsaiakBanketxetik(): ListaEtsaiak
sartuEtsaiakBanketxean(pLista: ListaEtsaiak): void
deletePertsonaiaMatrizetik(pX: int, pY: int): void
matrizekoBalioa(x: int, y: int): char
etsaiaHildaMatrizean(pX: int, pY: int): void
pertsonaiakHasieratu(): void
ListaEtsaiak
packproiektua
lista: ArrayList<Etsaia>
ListaEtsaiak()
getIteradorea(): Iterator<Etsaia>
luzera(): int
etsaiaGehitu(pEtsaia: Etsaia): void
eraso(): void
etsaiaBilatuIzenez(pIzena: String): Etsaia
etsaienBizitzaInprimatu(): void
returnPosizioan(pPos: int): Etsaia
badago(pEtsaia: Etsaia): boolean
etsaiaInprimatu(): void
etsaiaHildaBadagoKendu(): ListaEtsaiak
etsaiakHilBETATESTER(): void
etsaiaGuztiakHilda(): boolean
etsaiakSortu(): void
getSize(): int
Protagonista
packproiektua
ataq: int
def: int
lista1: Inbentarioa
nireProtagonista: Protagonista
Protagonista(pIzena: String)
hasieratuProtagonista(pIzena: String): Protagonista
getNireProtagonista(): Protagonista
objetuaErabili(pObjIz: String): void
posizioazAldatu(pX: int, pY: int): void
getX(): int
getY(): int
getPv(): int
getAtaq(): int
getDef(): int
setPv(pBatuketa: int): void
setAtaq(pAtaq: int): void
setDef(pDef: int): void
setIzena(pIzena: String): void
getIzena(): String
hasierakoPosizioa(pId: int): void
estalita(): boolean
ListaGordelekuak
packproiektua
lista: ArrayList<Gordelekua>
nireListaGordelekuak: ListaGordelekuak
ListaGordelekuak()
getNireListaGordelekuak(): ListaGordelekuak
getIteradorea(): Iterator<Gordelekua>
okupatutaDago(pX: int, pY: int): boolean
getListaGordelekuak(): ArrayList<Gordelekua>
gordelekuaGehitu(pGordelekua: Gordelekua): void
gordelekuakSortu(): ListaGordelekuak
Hilerria
packproiektua
nireHilerria: Hilerria
Hilerria(pDeskribapena: String)
getNireHilerria(): Hilerria
getLista(): ListaAkzioa
eszenatokiaHasieratu(): void
eszenatokiaBukatu(): void
eszenatokiaInprimatu(): void
setPertsonaiaMatrizean(): void
deletePertsonaiaMatrizetik(pX: int, pY: int): void
matrizekoBalioa(x: int, y: int): char
pertsonaiakHasieratu(): void
Etsaia
packproiektua
ataq: int
banketxea1: Banketxea
izena: String
Etsaia(pIzena: String, pX: int, pY: int)
getPv(): int
eraso(): void
hilda(): boolean
getIzena(): String
getX(): int
getY(): int
setBizitza(pV: int): void
Pertsonaia
packproiektua
x: int
y: int
pv: int
izena: String
Pertsonaia(pIzena: String)
pertsonaiaEguneratu(pAkzioa: Akzioa): void
getX(): int
getY(): int
setKordenatuak(pX: int, pY: int): void
Akzioa
packproiektua
izena: String
ident: int
kutxa: boolean
objetuak1: boolean
objetuak2: boolean
kont: int
Akzioa(pIzena: String, pIdent: int)
getIdent(): int
kutxa(): boolean
setObjetuak1(pO: boolean): void
setObjetuak2(pO: boolean): void
kont(): void
berdinakDira(): ListaEtsaiak
akzioaBurutu(pEgoera: int): void
dialogoaBurutu(): boolean
akzioaInprimatu(): void
setIdent(pIdentitatea: int): void
zenbakiaLortu(): int
Gordelekua
packproiektua
x: int
y: int
Gordelekua(pX: int, pY: int)
getX(): int
getY(): int
ListaPertsonaiak
packproiektua
lista: ArrayList<Pertsonaia>
nireListaPertsonaiak: ListaPertsonaiak
ListaPertsonaiak()
nireListaPertsonaiak(): ListaPertsonaiak
getNireIteradorea(): Iterator<Pertsonaia>
pertsonaiaZehaztu(): Pertsonaia
pertsonaiaBerdina(pPertsonaia: Pertsonaia): boolean
okupatutaDago(pX: int, pY: int): boolean
gehituPertsonaia(pPertsonaia: Pertsonaia): void
erreseteatu(): void
Mugitu
packproiektua
Mugitu()
mugitu(): void
noranzkoaLortu(): int
TiroEgin
packproiektua
TiroEgin()
tiroEgin(): void
tiroketa(pLista: ListaEtsaiak): void