

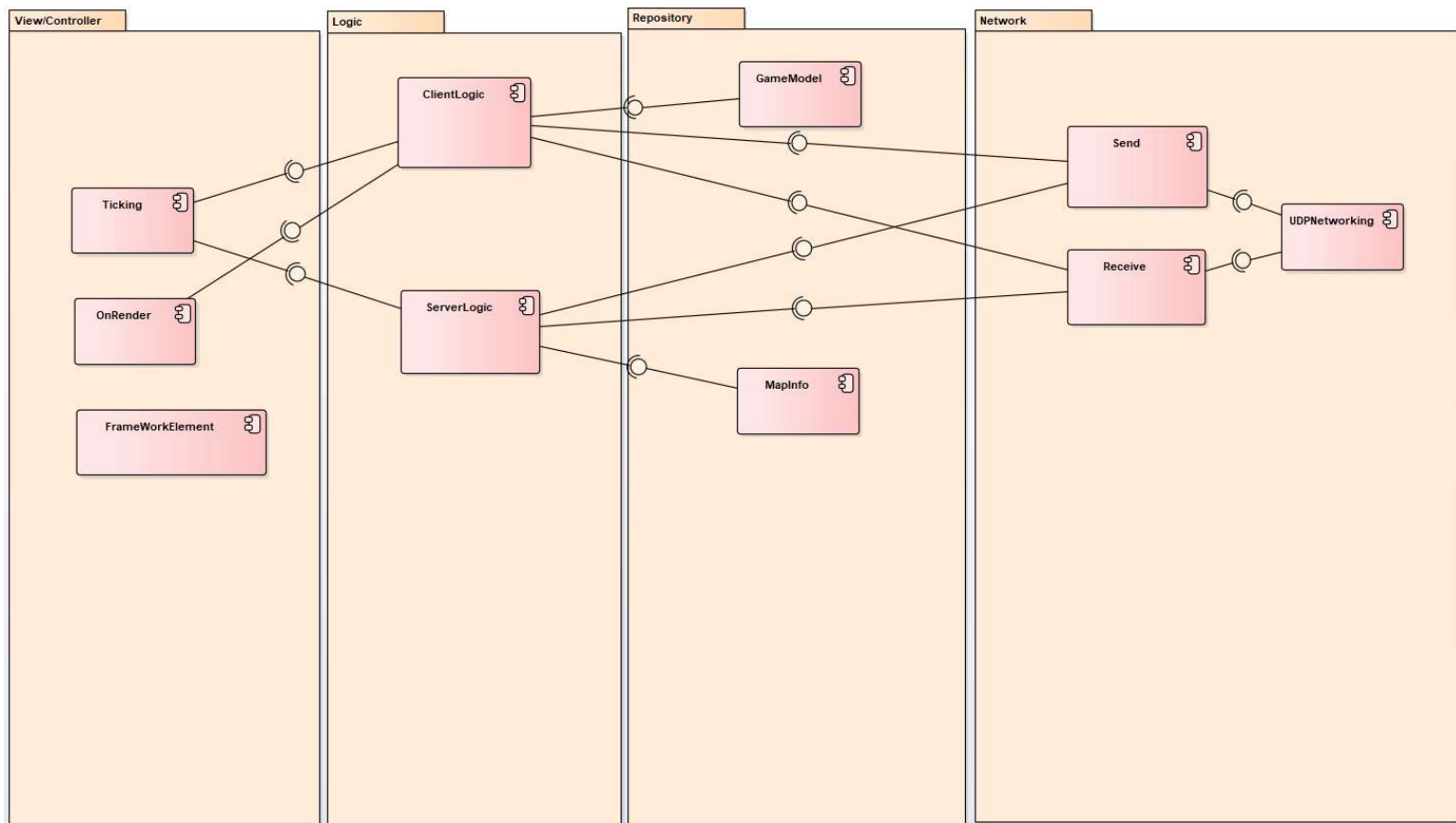
KalóÁron

GY2KVO

MarjánKristóf

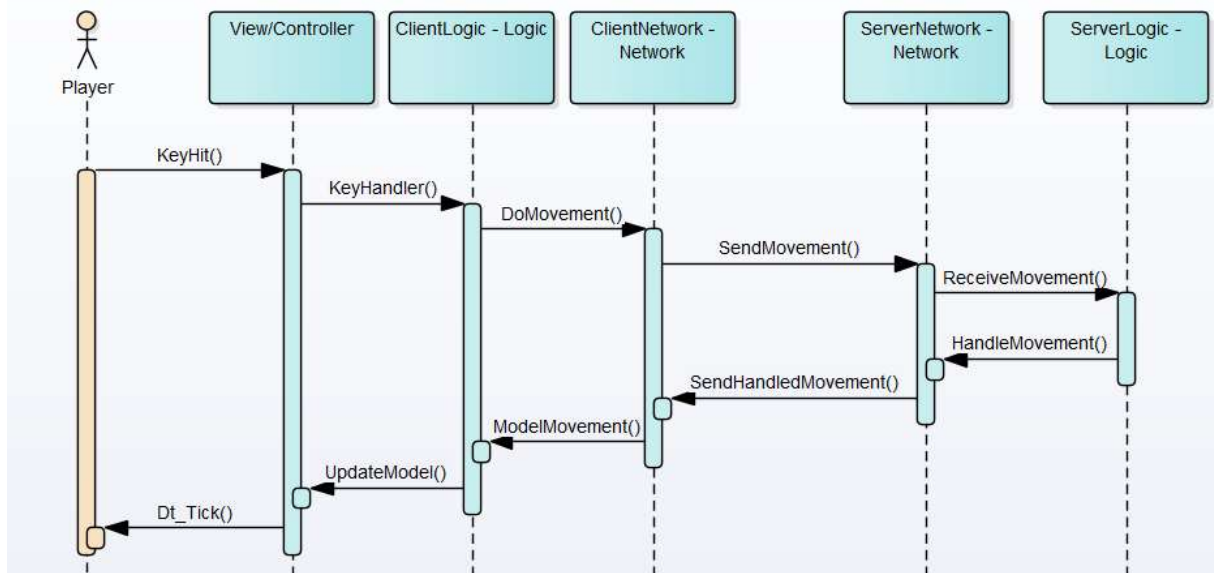
X7IKPT

Component Diagram

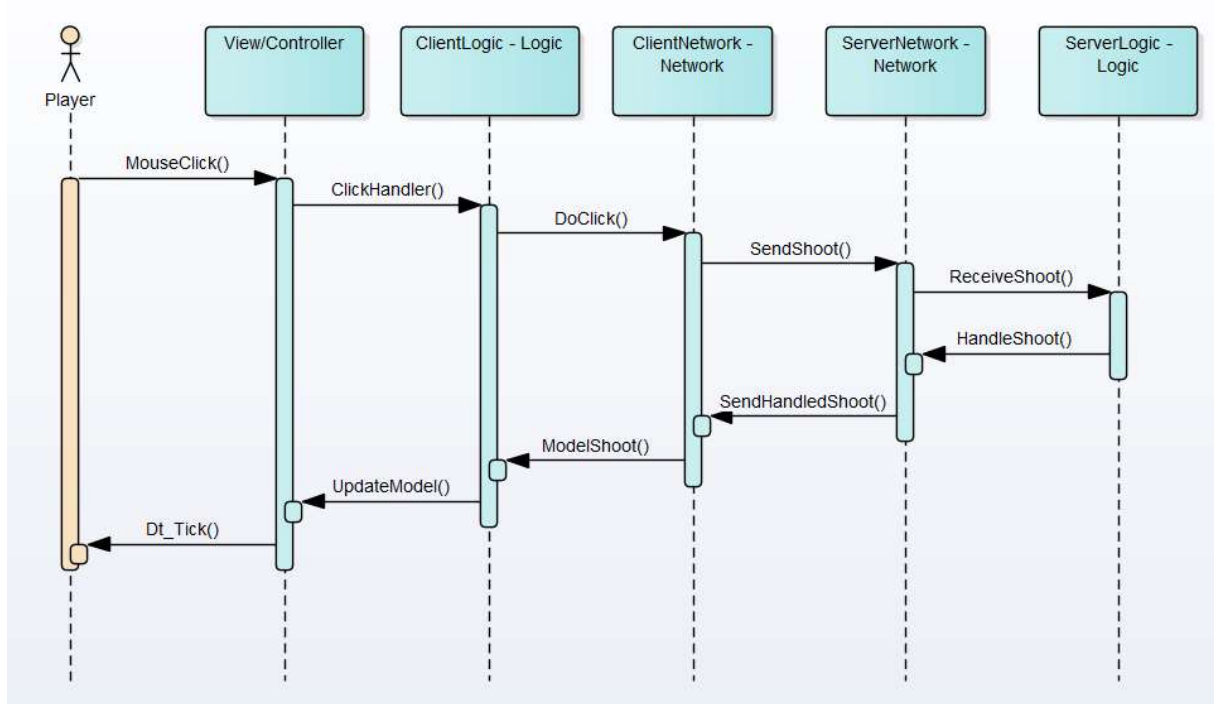


Sequence Diagrams

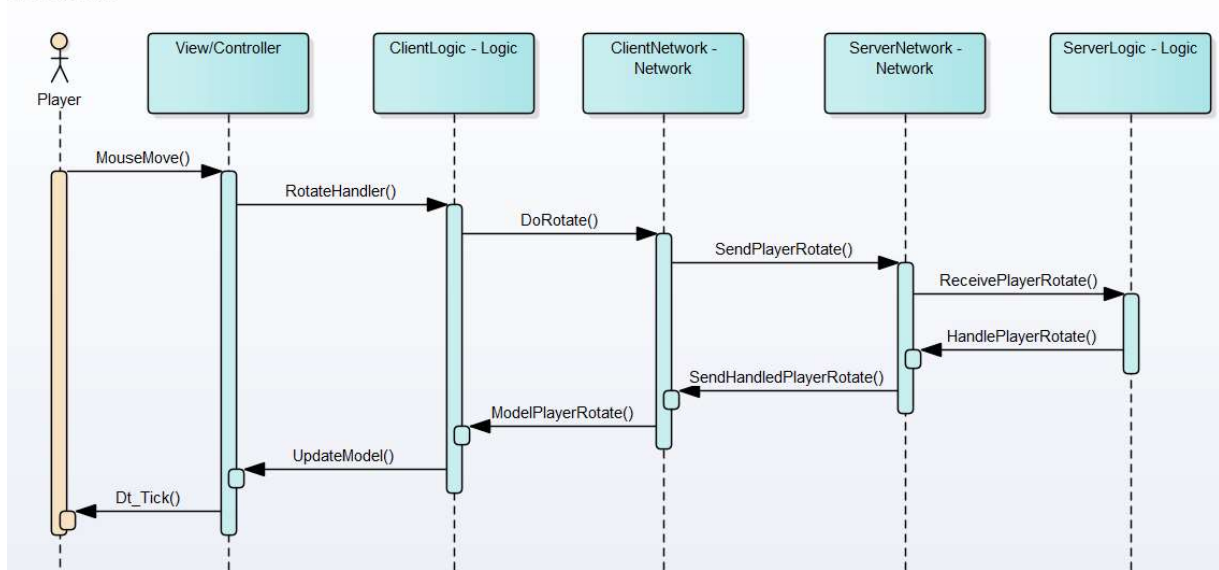
sd playerMove



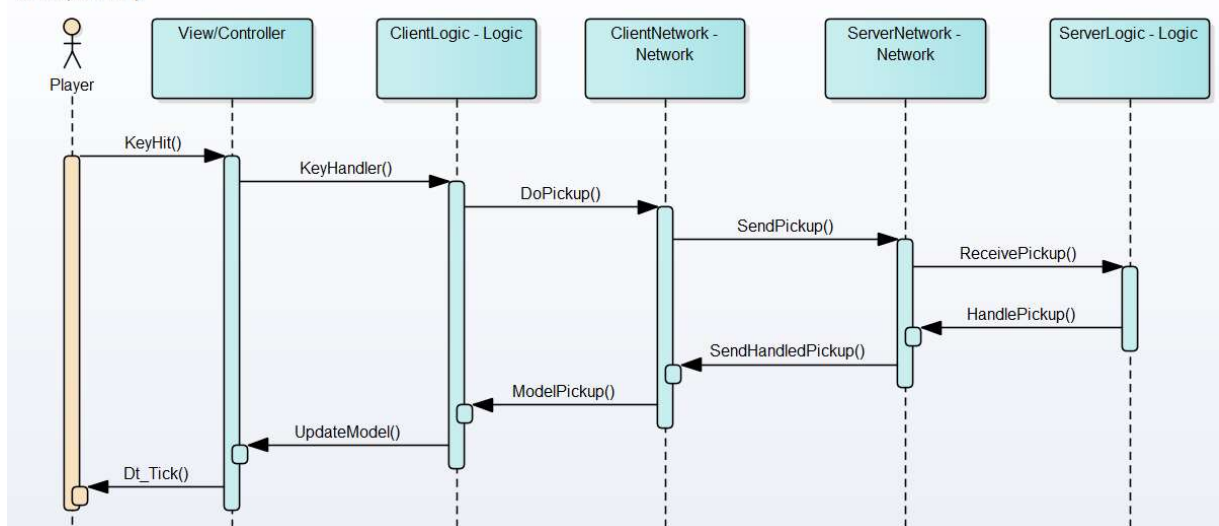
sd PlayerMouseClicked



sd RotatePlayer



sd WeaponPickup



Interfaces:

Model:

Alapvetően itt írjuk le a pálya, játékosok és minden egyéb tulajdonságait

Player instance

IEnumerable<IBaseObject> GameObjects dataStructure.

public dataStructs:

[ActiveObjects] => {only set;}

[Players] => GameObjects Where Type is Player ==> its type : IEnumerable<IPlayer> {only get;}

[Bullets] => GameObjects Where Type is Bullet ==> its type : IEnumerable<IBullet> {only get;}

[StaticObjects] => GameObjects Where Physics.CanMove false ==>

its type : IEnumerable<IStaticObject> {only get;}

[ActivePlayer] => Player {get; set;}

Logic:

Kliens és szerver logika külön lesz, mivel egy ember lesz a szerver, a többi pedig mind kliensként fog működni.

Client And Server Logic (All Networking methods are private)

Constructor(Model, Networking)

Interfaces:

[DoMove(Player, Vector movement, Vector rotation)]

Játékosok mozgását és forgását teszi lehetővé.

[DoShoot(Player, Weapon)]

Lövések leadásáért felel.

[DoPickup(Player, MovableObject)] *MovableObject, Weapon or Bullet

Felvehető itemeket figyeli és a karakterhez rendeli.

[BulletFly()]

A lövedékeket irányítja.

[DoHit(Player, Bullet)]

Egy player eltalálása esetén ez a metódus fut le.

[DoPlaceObject(BaseObject)]

Objektumokat tud elhelyezni a pályán

[NeedRefresh] Event

Frissíti a képernyőt

Networking:

Ez a kommunikációs rész. A multiplayer alapja.

[StartListening()]

Figyeli a hálózati kommunikációt és ha kap információt akkor feldolgozza.

[Send(Request, IpEndPoint)]

Elküldi a kéréseket a megfelelő ip címre.

[Reply(Request)]

Válaszolni tud a server a kliensnek vagy fordítva.

[GetPoolElement() returns Request or null]

Controller:

Összes Logic Methods

Összes Network Methods

Összes Model Methods