

DOKUMENTACIJA IMPLEMENTACIJE

TEMA: A21 – SQUARES2

1. član tima: Dinija Seferović
2. član tima: Amila Rovčanin

Klase

- **RedSquare** – definira crvene kvadrate
- **BlackSquare** – definira crne kvadrate
- **RedCircle** – definira crvene krugove
- **BlackCircle** – definira crne krugove
- **MySquare** – definira crni kvadrat kojim upravlja igrač

ATRIBUTI I VARIJABLE

Tip	Naziv	Objašnjenje
short	<i>x</i>	x koordinata
short	<i>y</i>	y koordinata
short	<i>length</i>	dužina
bool	<i>hit</i>	pogodak
bool	<i>deadly</i>	da li je dodirnut crveni kvadrat
short	<i>direction</i>	smjer kretanja figura
short	<i>acceleration</i>	ubrzanje figura
int	<i>score</i>	broj poena igrača
short	<i>mySquareLength</i>	dužina kvadrata kojim upravlja igrač

KONSTRUKTORI

<i>RedSquare()</i> <i>BlackSquare()</i> <i>RedCircle()</i> <i>BlackCircle()</i> <i>MySquare()</i>	Konstruktori koji služe za kreiranje objekata
---	---

METODE

Povratni tip	Naziv	Objašnjenje
bool	<i>isHit</i>	Metoda "isHit" je getter za atribut "hit" koja vraća logičku vrijednost u zavisnosti da li je dodirnut kvadrat ili krug. Vrijednost je "true" ukoliko je dodirnut, u suprotnom "false".
bool	<i>isDeadly</i>	Metoda "isDeadly" je getter za atribut "deadly" koja vraća logičku vrijednost u zavisnosti da li je dodirnut crveni kvadrat.
void	<i>move</i>	Metoda "move" definira na koji način se pomjeraju kvadrati ili krugovi koji se pojavljuju sa svih strana.
void	<i>disappear</i>	Metoda "disappear" definira na koji način nestaje određeni kvadrat ili krug ukoliko je označen kao dodirnut.
void	<i>drawSquare</i>	Metoda "drawSquare" definira oblik kvadrata, odnosno crta kvadrate i koristi se u klasama BlackSquare, RedSquare i MySquare.
void	<i>drawCircle</i>	Metoda "drawCircle" definira oblik kruga, odnosno crta krugove i koristi se u klasama BlackCircle i RedCircle.
void	<i>removeSquare</i>	Metoda "removeSquare" služi za brisanje dodirnutih kvadrata.
void	<i>removeCircle</i>	Metoda "removeCircle" služi za brisanje dodirnutih krugova.
bool	<i>touchedSquare</i>	Metoda "touchedSquare" služi za detekciju da li je određeni kvadrat dodirnut.
bool	<i>touchedCircle</i>	Metoda "touchedCircle" služi za detekciju da li je određeni krug dodirnut.
void	<i>hide</i> <i>show</i>	Metode "hide" odnosno "show" služe za sakrivanje odnosno prikaz kvadrata kojim upravlja korisnik. Iskorištene su unutar klase MySquare.
void	<i>setX</i>	Metoda "setX" postavlja atribut za x koordinatu i koristi se u klasi MySquare.

void	<i>setY</i>	Metoda “setY” postavlja atribut za y koordinatu i koristi se u klasi MySquare.
void	<i>setLength</i>	Metoda “setLength” postavlja atribut za dužinu stranice našeg kvadrata i koristi se u klasi MySquare.
void	<i>setMySquareLength</i>	Metoda “setMySquareLength” postavlja varijablu za dužinu stranice našeg kvadrata.
void	<i>addSecond</i>	Metoda “addSecond” služi za mjerenje vremena.

FUNKCIJE PRIKAZA

Povratni tip	Naziv	Objašnjenje
void	<i>showScore</i>	Funkcija “showScore” služi za prikaz ostvarenih poena.
void	<i>losingScreenView</i>	Funkcija “losingScreenView” definira izgled odnosno šta se dešava u trenutku kada dođe do kraja igre. U tom slučaju ova funkcija prikazuje ostvarene poene, te opciju za ponovno pokretanje igre.
void	<i>homeScreenView</i>	Funkcija “homeScreenView” služi za prikaz izgleda na samom početku igrice.
void	<i>helpScreenView</i>	Funkcija “helpScreenView” služi za prikaz opcije “Help” u slučaju da korisnik ne poznaje pravila igre.

- Funkcija *gameView* je glavna funkcija unutar koje su povezane sve navedene komponente, te koja služi za početak igrice. Unutar funkcije definiran je vector “shapes” u koji su ubačene figure koje se generišu uz pomoć funkcije “rand()”. Prilikom dodira određene figure, navedena se briše iz vektora. U slučaju dodira crvenog kvadrata igrice se završava pozivom funkcije “losingScreenView”.