作るclass

+は左のmethodを継承してさらに拡張する

担当部分には名前を書いておく、

終わったら取り消し線をいれる

優先度高い順ではない！　すべてに目を通すべきである。

書くclassの内容、詳細の追加は歓迎します。

# ~~class Unit~~

## public

x index, y index, w, h, real w, real h, zoom rate

hp, unit type, skills[], effects[],

## private

frame\_now,

### method

## public

construct- Unit (x index, y index, unit type, ) + hp,

add skill

add effect

change unit type

clear effect(effect type)

moveto\_now(x index, y index)

getUnitType

update, draw

Within DataBase -

# ~~class UnitType~~

## public

name

## private

typename, label, maxhp, maxatk, max……, texture\_max\_id, texture\_min\_id,

### method

## public

passable? + passable with …?( … )

getTypeName, get label, get maxhp, get …………

# ~~class TileType~~

## public

name,

## private

typename, label, texture\_max\_id, texture\_min\_id

### method

## public

passable?

getTypeName, getLabel, get…….

# class EffectType

public

typename , label

# class SkillType

public

typename, label

(今はこれでよい、)

--------------------------------------------------------------------------- Done With Database

# class Skill

## private

skill\_type skill type,

# class effect

## public

.. effect type, int duration

### method

# ~~class Tile~~

## public

x index, y index, w, h, real w, real h, zoom rate, texture\_id

private

frame\_now

### method

## public

update, draw

passable? + passable? With other

# class Window -いらない

あればいらない

## pubic

w, h, ltx, lty,

## private

### method

## public

update, draw

# class MapEditWindow : Window　-asdw

## public

## private

### method

## public

# class Scene\_Map : Scene

## public

w, h, real w, real h, tiles x max index, tiles y max index,

TurnManager - cell game用

## Private

tiles[], units[], workersの代わりにこれにする。

focusedWorkers, focusedWindow, - これらが相応のinputからの情報を使って更新する。

### method

## public

getTile(x,y),

getUnits(x,y) 同じ位置に複数unitが存在することを想定する。

getTiles( ),getUnits( ) with filter, 条件付きでunit,tileを[]で返す、優先度低い

## private

redraw all tile, cellgame専用となりえる、優先度低い。

redraw tile (x,y), これは回りに合致するように、tileのtexture\_idを変える。

例えば血液hexのパターン

継承して作成するclass

# class Scene\_MapMakeUp : Scene\_Map

## public

SettingWindow

### public method

update- SettingWindow 関連

class unit in cell game - これいらないかもしれない

class unit in barrage game - これはいるでしょう

class unit type in barrage game - unit in barrage はunit, unittype in barrage はunit type を継承する

public

move type, move speed, move

attak interval,

animation\_status 攻撃アニメション、出現アニメーション、死亡アニメーション、待機中

attack\_texture\_id\_max,min,… …..

もし複数あると考えるならば

attack\_animations[ ] = { [max id, min id] ,[ max id , min id ] ,[ ………] ………}

出現、死亡も同じく

これである整数が与えられると、それ相応のanimationが流れる、

以下は要望による、作らないこともあるので優先度低い

class SpecialUnit : Unit

class SpecialUnitType

* Remember ! only special unit can change to another special unit, as well as the type

Class SpecialTile,…