

GLSurface : struct
+ Surface : GLuint + w : int + h : int + rotation : float[3]

Graphics : namespace
+ glContext : GL_Context + sdlMode : SDL_DisplayMode + glContext : SDL_GLCtxext + iResolutionW : int + iResolutionH : int + blsFullscreen : bool
+ Init(void) : bool + LoadSurface(ac_sFilename : const string) : GLSurface + LoadSurface(ac_psdISurface : const SDL_Surface *) : GLSurface + UpdateWindowName(szBuffer : const char *) : void + DrawSurface(ac_glSurface : const GLSurface &, ac_fPosX : const float, ac_fPosY : const float) : void + DrawSurface(ac_glSurface : const GLSurface &, ac_fPosX : const float, ac_fPosY : const float, ac_fOffsetX : const float, ac_fOffsetY : const float, ac_fWidth : const float, ac_fHeight : const float) : void + Resize(ac_iScale : const int, ac_bFullscreen : const bool) + ToggleFullscreen(void) : void + Flip(void) : void + Quit(void) : void

Tank : class
+ m_fPosX : float + m_fPosY : float + m_fRotation : float + m_glSurfaceBase : GLSurface + m_glSurfaceTurret : GLSurface + Handle(void) : void + Move(void) : void + Collision(void) : void + Draw(void) : void + Tank(void) : Tank + ~Tank(void) : Tank

Player : class
+ OnKeyDown() : void + OnKeyUp() : void + Player(void) : void + ~Player(void) : void

Enemy : class
+ AI() : void + Enemy(void) : void + ~Enemy(void) : void

Grid : class
+ m_veGrid : vector enum + Tile : enum + WALL : Tile + EMPTY : Tile + Draw(void) : void + Grid(void) : void + ~Grid(void) : void