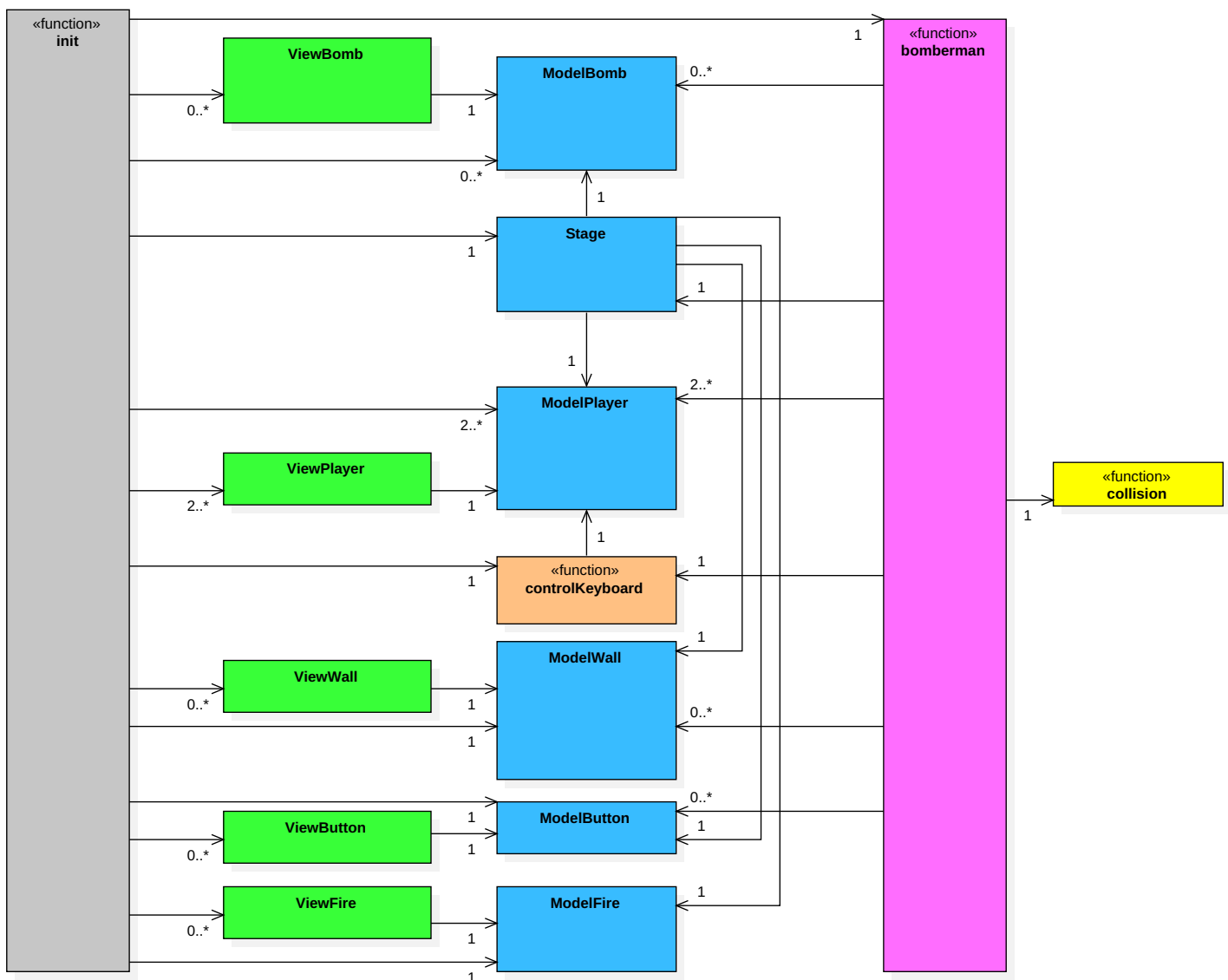


UML Klassendiagramm



ViewBomb: Stellt Bomben dar
 ViewPlayer: Stellt Spieler dar
 ViewWall: Stellt Wände dar
 ViewButton: Stellt Buttons dar
 ViewFire: Stellt Explosionsfeuer dar

ModelBomb: Definiert Bomben
 ModelPlayer: Definiert Spieler
 ModelWall: Definiert Wände
 ModelButton: Definiert Buttons
 ModelFire: Definiert Explosionen
 Stage: Bühne

collision: Testet Kollisionen zwischen Objekten
 controlKeyboard: Verarbeitet Tastatureingaben
 init: Initialisiert
 bomberman: Spiellogik