

Dokumentacja Projektu symulacyjnego

Hodowla Robakow

1 Indeks hierarchiczny	1
1.1 Hierarchia klas	1
2 Indeks klas	3
2.1 Lista klas	3
3 Indeks plików	5
3.1 Lista plików	5
4 Dokumentacja klas	7
4.1 Dokumentacja klasy AssetManager	7
4.1.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	8
4.1.1.1 AssetManager()	8
4.1.1.2 ~AssetManager()	8
4.1.2 Dokumentacja funkcji składowych	8
4.1.2.1 GetFont()	8
4.1.2.2 GetTexture()	9
4.1.2.3 Load_Texture()	9
4.1.2.4 LoadFont()	10
4.1.3 Dokumentacja atrybutów składowych	10
4.1.3.1 _fonts	10
4.1.3.2 _textures	10
4.2 Dokumentacja klasy Coin	10
4.2.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	13
4.2.1.1 Coin()	13
4.2.1.2 ~Coin()	13
4.2.2 Dokumentacja funkcji składowych	13
4.2.2.1 Load_Texture()	13
4.3 Dokumentacja klasy Collision	14
4.3.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	14
4.3.1.1 Collision()	15
4.3.1.2 ~Collision()	15
4.3.2 Dokumentacja funkcji składowych	15
4.3.2.1 CheckCollision()	15
4.4 Dokumentacja klasy Egg	15
4.4.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	18
4.4.1.1 Egg()	18
4.4.1.2 ~Egg()	18
4.4.2 Dokumentacja funkcji składowych	19
4.4.2.1 draw()	19
4.4.2.2 getPosition()	19
4.4.2.3 getSize()	19
4.4.2.4 getSprite()	19

4.4.2.5 Load_Texture()	20
4.4.2.6 setPosition()	20
4.4.2.7 setSize()	20
4.4.2.8 timeLeft()	21
4.4.3 Dokumentacja atrybutów składowych	21
4.4.3.1 doZniszczenia	21
4.4.3.2 flaga	21
4.4.3.3 m_Size	21
4.4.3.4 manager	21
4.4.3.5 position	21
4.4.3.6 sprite	22
4.4.3.7 timeLeftToAutoDestroy	22
4.5 Dokumentacja klasy Kid	22
4.5.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	26
4.5.1.1 Kid()	26
4.5.1.2 ~Kid()	26
4.5.2 Dokumentacja funkcji składowych	26
4.5.2.1 draw()	26
4.5.2.2 gatherInfo()	27
4.5.2.3 getPosition()	27
4.5.2.4 getSize()	27
4.5.2.5 getSprite()	28
4.5.2.6 kolizja()	28
4.5.2.7 Load_Texture()	28
4.5.2.8 Random_Respawn_Position()	29
4.5.2.9 setPosition()	29
4.5.2.10 setSize()	29
4.5.2.11 sleep()	29
4.5.2.12 Update_Move()	30
4.5.3 Dokumentacja atrybutów składowych	30
4.5.3.1 a	30
4.5.3.2 a1	30
4.5.3.3 a2	30
4.5.3.4 b	31
4.5.3.5 b1	31
4.5.3.6 b2	31
4.5.3.7 bornTime	31
4.5.3.8 c	31
4.5.3.9 c1	31
4.5.3.10 c2	31
4.5.3.11 collectedInfo	31
4.5.3.12 flagaKolizja	32

4.5.3.13 goSleep	32
4.5.3.14 HpBar	32
4.5.3.15 instrukcja	32
4.5.3.16 isAsleep	32
4.5.3.17 isDead	32
4.5.3.18 itemPosition	32
4.5.3.19 licznik	32
4.5.3.20 life	33
4.5.3.21 manager	33
4.5.3.22 position	33
4.5.3.23 predkosc	33
4.5.3.24 size	33
4.5.3.25 sprite	33
4.5.3.26 startLife	33
4.5.3.27 wakeUp	33
4.5.3.28 wPionie	34
4.5.3.29 wPoziomie	34
4.5.3.30 x	34
4.5.3.31 y	34
4.6 Dokumentacja klasy MainState	34
4.6.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	36
4.6.1.1 MainState()	36
4.6.1.2 ~MainState()	36
4.6.2 Dokumentacja funkcji składowych	36
4.6.2.1 runGame()	36
4.6.3 Dokumentacja atrybutów składowych	38
4.6.3.1 m_ScreenSize	38
4.6.3.2 playState	38
4.6.3.3 window	38
4.7 Dokumentacja klasy Mature	39
4.7.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	41
4.7.1.1 Mature()	41
4.7.1.2 ~Mature()	42
4.7.2 Dokumentacja funkcji składowych	42
4.7.2.1 Collect()	42
4.7.2.2 draw()	42
4.7.2.3 getSprite()	42
4.7.2.4 Go_Get_It()	43
4.7.2.5 Load_Texture()	43
4.7.2.6 Update_Move()	44
4.7.3 Dokumentacja atrybutów składowych	44
4.7.3.1 m_Carry_Item	44

4.7.3.2 m_Go_To_Egg	44
4.7.3.3 m_Go_To_Sleep	44
4.7.3.4 m_Mission_Complete	44
4.7.3.5 position	45
4.7.3.6 sprite	45
4.8 Dokumentacja klasy Menu	45
4.8.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	49
4.8.1.1 Menu()	49
4.8.1.2 ~Menu()	49
4.8.2 Dokumentacja funkcji składowych	50
4.8.2.1 buttonPause()	50
4.8.2.2 draw()	50
4.8.2.3 getSprite()	51
4.8.2.4 showCoinResp()	51
4.8.2.5 showEggFood()	51
4.8.2.6 showEggResp()	52
4.8.2.7 showFly()	52
4.8.2.8 showKidDps()	52
4.8.2.9 showKidFly()	53
4.8.2.10 showKidLife()	53
4.8.2.11 showKidProduct()	53
4.8.2.12 showKidRespAmmount()	54
4.8.2.13 showMatureDps()	54
4.8.2.14 showMatureFly()	54
4.8.2.15 showMatureLife()	55
4.8.2.16 showMatureProduct()	55
4.8.2.17 showNestAttributes()	55
4.8.2.18 showNestMoney()	56
4.8.2.19 showOldDps()	56
4.8.2.20 showOldFly()	56
4.8.2.21 showOldLife()	57
4.8.2.22 showOldProduct()	57
4.8.2.23 showRespawnTime()	57
4.8.2.24 showTimer()	58
4.8.2.25 showTotalFly()	58
4.8.2.26 updateFly()	58
4.8.3 Dokumentacja atrybutów składowych	59
4.8.3.1 btnGenerate	59
4.8.3.2 btnPause	59
4.8.3.3 clock	59
4.8.3.4 czasSymulacji	59
4.8.3.5 elapsed	59

4.8.3.6 Fly	60
4.8.3.7 FlyNumber	60
4.8.3.8 foot	60
4.8.3.9 head	60
4.8.3.10 kid	60
4.8.3.11 KidProduct	60
4.8.3.12 mainMenuBar	60
4.8.3.13 manager	60
4.8.3.14 MatureProduct	61
4.8.3.15 minusCoinResp	61
4.8.3.16 minusEgg	61
4.8.3.17 minusEggResp	61
4.8.3.18 minusKidDps	61
4.8.3.19 minusKidLife	61
4.8.3.20 minusKidProduct	61
4.8.3.21 minusMatureDps	61
4.8.3.22 minusMatureLife	62
4.8.3.23 minusMatureProduct	62
4.8.3.24 minusOldDps	62
4.8.3.25 minusOldLife	62
4.8.3.26 minusOldProduct	62
4.8.3.27 minusRespawn	62
4.8.3.28 minusSpriteKid	62
4.8.3.29 minusSpriteKidResp	62
4.8.3.30 minusSpriteMature	63
4.8.3.31 minusSpriteNestFood	63
4.8.3.32 minusSpriteNestMoney	63
4.8.3.33 minusSpriteOld	63
4.8.3.34 OldProduct	63
4.8.3.35 p_Time	63
4.8.3.36 plusCoinResp	63
4.8.3.37 plusEgg	63
4.8.3.38 plusEggResp	64
4.8.3.39 plusKidDps	64
4.8.3.40 plusKidLife	64
4.8.3.41 plusKidProduct	64
4.8.3.42 plusMatureDps	64
4.8.3.43 plusMatureLife	64
4.8.3.44 plusMatureProduct	64
4.8.3.45 plusOldDps	64
4.8.3.46 plusOldLife	65
4.8.3.47 plusOldProduct	65

4.8.3.48 plusRespawn	65
4.8.3.49 plusSpriteKid	65
4.8.3.50 plusSpriteKidResp	65
4.8.3.51 plusSpriteMature	65
4.8.3.52 plusSpriteNestFood	65
4.8.3.53 plusSpriteNestMoney	65
4.8.3.54 plusSpriteOld	66
4.8.3.55 Show	66
4.8.3.56 showCoinRespNumber	66
4.8.3.57 showCoinRespText	66
4.8.3.58 showEggNumber	66
4.8.3.59 showEggRespNumber	66
4.8.3.60 showEggRespText	66
4.8.3.61 showEggText	66
4.8.3.62 showFlyBornNumber	67
4.8.3.63 showFlyLifeNumber	67
4.8.3.64 showFlyLifeText	67
4.8.3.65 showFlyPositionNumber	67
4.8.3.66 showFlyPositionText	67
4.8.3.67 showFlySizeNumber	67
4.8.3.68 showFlySpeedNumber	67
4.8.3.69 showFlyTypeText	67
4.8.3.70 showKidDpsNumber	68
4.8.3.71 showKidDpsText	68
4.8.3.72 showKidFlyNumber	68
4.8.3.73 showKidFlyText	68
4.8.3.74 showKidLifeNumber	68
4.8.3.75 showKidLifeText	68
4.8.3.76 showKidProductNumber	68
4.8.3.77 showKidProductText	68
4.8.3.78 showKidRespNumber	69
4.8.3.79 showKidRespText	69
4.8.3.80 showMatureDpsNumber	69
4.8.3.81 showMatureDpsText	69
4.8.3.82 showMatureFlyNumber	69
4.8.3.83 showMatureFlyText	69
4.8.3.84 showMatureLifeNumber	69
4.8.3.85 showMatureLifeText	69
4.8.3.86 showMatureProductNumber	70
4.8.3.87 showMatureProductText	70
4.8.3.88 showNestFoodNumber	70
4.8.3.89 showNestFoodText	70

4.8.3.90 showNestMoneyNumber	70
4.8.3.91 showNestMoneyText	70
4.8.3.92 showOldDpsNumber	70
4.8.3.93 showOldDpsText	70
4.8.3.94 showOldFlyNumber	71
4.8.3.95 showOldFlyText	71
4.8.3.96 showOldLifeNumber	71
4.8.3.97 showOldLifeText	71
4.8.3.98 showOldProductNumber	71
4.8.3.99 showOldProductText	71
4.8.3.100 showRespawnNumber	71
4.8.3.101 showRespawnText	71
4.8.3.102 showTotalFlyNumber	72
4.8.3.103 showTotalFlyText	72
4.8.3.104 timeElapsed	72
4.9 Dokumentacja klasy Nest	72
4.9.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	73
4.9.1.1 Nest()	73
4.9.1.2 ~Nest()	74
4.9.2 Dokumentacja funkcji składowych	74
4.9.2.1 draw()	74
4.9.2.2 getMoney()	74
4.9.2.3 getNestFood()	75
4.9.2.4 getSprite()	75
4.9.2.5 Load_Texture()	75
4.9.2.6 setMoney()	76
4.9.2.7 setNestFood()	76
4.9.3 Dokumentacja atrybutów składowych	76
4.9.3.1 food	77
4.9.3.2 foodCapacity	77
4.9.3.3 garner	77
4.9.3.4 garnerCapacity	77
4.9.3.5 HpBar	77
4.9.3.6 level	77
4.9.3.7 money	77
4.9.3.8 NestSprite	77
4.9.3.9 NestTexture	78
4.10 Dokumentacja klasy Old	78
4.10.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	81
4.10.1.1 Old()	81
4.10.1.2 ~Old()	81
4.10.2 Dokumentacja funkcji składowych	82

4.10.2.1 draw()	82
4.10.2.2 getSprite()	82
4.10.2.3 Go_Get_It()	82
4.10.2.4 Load_Texture()	83
4.10.2.5 loadCoinTexture()	83
4.10.2.6 Update_Move()	84
4.10.3 Dokumentacja atrybutów składowych	84
4.10.3.1 givingBirth	84
4.10.3.2 OldTexture	84
4.10.3.3 position	84
4.10.3.4 sprite	84
4.11 Dokumentacja klasy PlayState	85
4.11.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora	87
4.11.1.1 PlayState()	87
4.11.1.2 ~PlayState()	88
4.11.2 Dokumentacja funkcji składowych	88
4.11.2.1 CleanUp()	88
4.11.2.2 CountTime()	88
4.11.2.3 Draw()	89
4.11.2.4 Evolution()	89
4.11.2.5 Generate()	90
4.11.2.6 HandleInput()	90
4.11.2.7 Init()	91
4.11.2.8 RandomGen()	92
4.11.2.9 Update()	92
4.11.3 Dokumentacja atrybutów składowych	94
4.11.3.1 assets	94
4.11.3.2 collision	94
4.11.3.3 gniazdo	94
4.11.3.4 m_Coin_Time_Respawn	94
4.11.3.5 m_dt	94
4.11.3.6 m_Egg_Food	95
4.11.3.7 m_Egg_Time_Respawn	95
4.11.3.8 m_Kid_Ammount	95
4.11.3.9 m_Kid_DPS	95
4.11.3.10 m_Kid_Life	95
4.11.3.11 m_Kid_Time	95
4.11.3.12 m_Mature_DPS	95
4.11.3.13 m_Mature_Life	95
4.11.3.14 m_Mature_Time	96
4.11.3.15 m_Old_Breed	96
4.11.3.16 m_Old_DPS	96

4.11.3.17 m_Old_Life	96
4.11.3.18 m_Old_Time	96
4.11.3.19 m_ScreenSize	96
4.11.3.20 menu	96
4.11.3.21 pause	96
4.11.3.22 state	97
4.11.3.23 v_Coins	97
4.11.3.24 v_Eggs	97
4.11.3.25 v_Kids	97
4.11.3.26 v_Mature	97
4.11.3.27 v_Old	97
4.11.3.28 window	97
4.12 Dokumentacja klasy State	98
4.12.1 Dokumentacja składowych wyliczanych	99
4.12.1.1 GameStates	99
4.12.2 Dokumentacja funkcji składowych	99
4.12.2.1 Draw()	100
4.12.2.2 HandleInput()	100
4.12.2.3 Init()	100
4.12.2.4 Update()	100
5 Dokumentacja plików	101
5.1 Dokumentacja pliku AssetManager.cpp	101
5.2 Dokumentacja pliku AssetManager.h	101
5.3 Dokumentacja pliku Coin.cpp	102
5.4 Dokumentacja pliku Coin.h	103
5.5 Dokumentacja pliku Collision.cpp	104
5.6 Dokumentacja pliku Collision.h	105
5.7 Dokumentacja pliku DEFINITIONS.h	106
5.7.1 Dokumentacja definicji	106
5.7.1.1 BOTTOM_FILEPATH	106
5.7.1.2 BTNGEN_FILEPATH	107
5.7.1.3 BTNPAUSE_FILEPATH	107
5.7.1.4 BTNSTART_FILEPATH	107
5.7.1.5 COIN_FILEPATH	107
5.7.1.6 EGG_FILEPATH	107
5.7.1.7 FLYCOIN_FILEPATH	107
5.7.1.8 FPS_LIMIT	107
5.7.1.9 KIDFLY_FILEPATH	107
5.7.1.10 MATUREFLY_FILEPATH	108
5.7.1.11 MATUREFLYEGG_FILEPATH	108
5.7.1.12 MINUS_FILEPATH	108

5.7.1.13 NEST_FILEPATH	108
5.7.1.14 OLDFLY_FILEPATH	108
5.7.1.15 PLUS_FILEPATH	108
5.7.1.16 RESPAWN_HEIGHT	108
5.7.1.17 RESPAWN_WIDTH	108
5.7.1.18 SCREEN_HEIGHT	109
5.7.1.19 SCREEN_WIDTH	109
5.7.1.20 TREBU_FILEPATH	109
5.8 Dokumentacja pliku Egg.cpp	109
5.9 Dokumentacja pliku Egg.h	110
5.10 Dokumentacja pliku Kid.cpp	111
5.11 Dokumentacja pliku Kid.h	111
5.12 Dokumentacja pliku main.cpp	112
5.12.1 Dokumentacja funkcji	113
5.12.1.1 main()	113
5.13 Dokumentacja pliku MainState.cpp	114
5.14 Dokumentacja pliku MainState.h	115
5.15 Dokumentacja pliku Mature.cpp	116
5.15.1 Dokumentacja definicji	116
5.15.1.1 SPRITE_SPEED	116
5.16 Dokumentacja pliku Mature.h	116
5.17 Dokumentacja pliku Menu.cpp	117
5.18 Dokumentacja pliku Menu.h	118
5.19 Dokumentacja pliku Nest.cpp	119
5.20 Dokumentacja pliku Nest.h	119
5.21 Dokumentacja pliku Old.cpp	120
5.22 Dokumentacja pliku Old.h	121
5.23 Dokumentacja pliku PlayState.cpp	122
5.24 Dokumentacja pliku PlayState.h	122
5.25 Dokumentacja pliku State.h	123
Indeks	125

Rozdział 1

Indeks hierarchiczny

1.1 Hierarchia klas

Ta lista dziedziczenia posortowana jest z grubsza, choć nie całkowicie, alfabetycznie:

AssetManager	7
Collision	14
Egg	15
Coin	10
Kid	22
Mature	39
Old	78
MainState	34
Menu	45
Nest	72
State	98
PlayState	85

Rozdział 2

Indeks klas

2.1 Lista klas

Tutaj znajdują się klasy, struktury, unie i interfejsy wraz z ich krótkimi opisami:

AssetManager	7
Coin	10
Collision	14
Egg	15
Kid	22
MainState	34
Mature	39
Menu	45
Nest	72
Old	78
PlayState	85
State	98

Rozdział 3

Indeks plików

3.1 Lista plików

Tutaj znajduje się lista wszystkich plików z ich krótkimi opisami:

AssetManager.cpp	101
AssetManager.h	101
Coin.cpp	102
Coin.h	103
Collision.cpp	104
Collision.h	105
DEFINITIONS.h	106
Egg.cpp	109
Egg.h	110
Kid.cpp	111
Kid.h	111
main.cpp	112
MainState.cpp	114
MainState.h	115
Mature.cpp	116
Mature.h	116
Menu.cpp	117
Menu.h	118
Nest.cpp	119
Nest.h	119
Old.cpp	120
Old.h	121
PlayState.cpp	122
PlayState.h	122
State.h	123

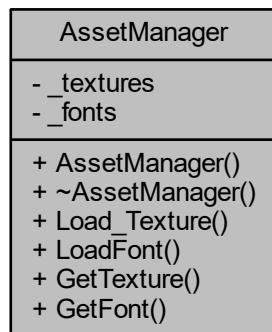
Rozdział 4

Dokumentacja klas

4.1 Dokumentacja klasy AssetManager

```
#include <AssetManager.h>
```

Diagram współpracy dla AssetManager:



Metody publiczne

- `AssetManager()`
- `~AssetManager()`
- `void Load_Texture (std::string name, std::string fileName)`
- `void LoadFont (std::string name, std::string fileName)`
- `sf::Texture & GetTexture (std::string name)`
- `sf::Font & GetFont (std::string name)`

Atrybuty prywatne

- `std::map< std::string, sf::Texture > _textures`
- `std::map< std::string, sf::Font > _fonts`

4.1.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.1.1.1 AssetManager()

```
AssetManager::AssetManager ( ) [inline]
```

4.1.1.2 ~AssetManager()

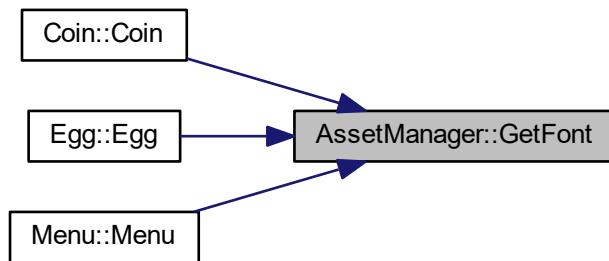
```
AssetManager::~AssetManager ( ) [inline]
```

4.1.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.1.2.1 GetFont()

```
sf::Font & AssetManager::GetFont ( std::string name )
```

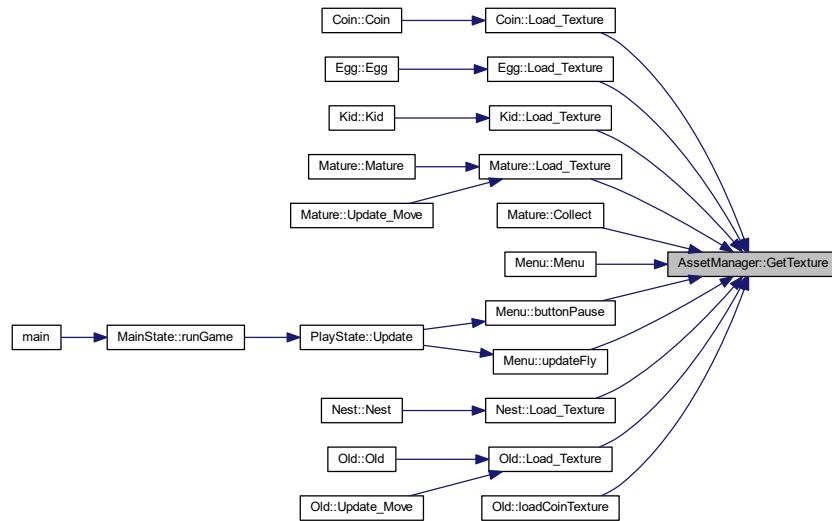
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.1.2.2 GetTexture()

```
sf::Texture & AssetManager::GetTexture ( std::string name )
```

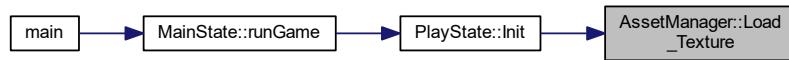
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.1.2.3 Load_Texture()

```
void AssetManager::Load_Texture ( std::string name, std::string fileName )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.1.2.4 LoadFont()

```
void AssetManager::LoadFont (
    std::string name,
    std::string fileName )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.1.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.1.3.1 _fonts

```
std::map<std::string, sf::Font> AssetManager::_fonts [private]
```

4.1.3.2 _textures

```
std::map<std::string, sf::Texture> AssetManager::_textures [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [AssetManager.h](#)
- [AssetManager.cpp](#)

4.2 Dokumentacja klasy Coin

```
#include <Coin.h>
```

Diagram dziedziczenia dla Coin

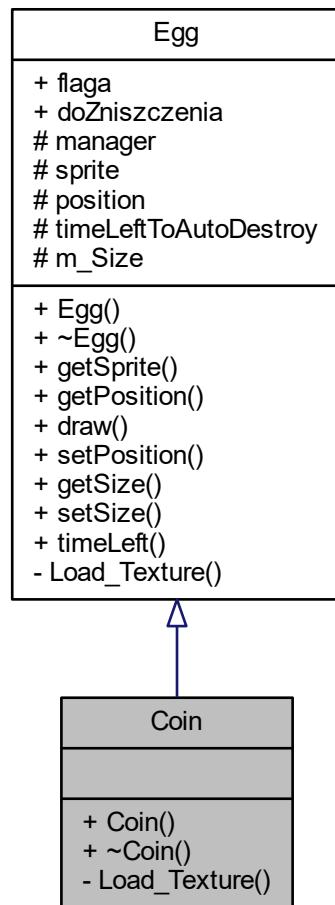
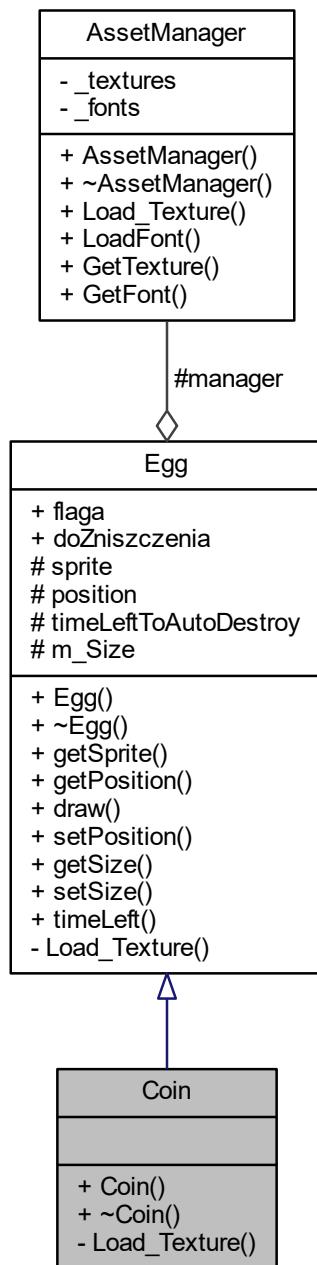


Diagram współpracy dla Coin:



Metody publiczne

- `Coin (AssetManager &assets, sf::Vector2f position)`
- `~Coin ()`

Metody prywatne

- int `Load_Texture ()`

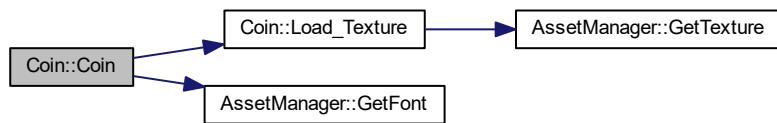
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

4.2.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.2.1.1 Coin()

```
Coin::Coin (
    AssetManager & assets,
    sf::Vector2f position )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.2.1.2 ~Coin()

```
Coin::~Coin( )
```

4.2.2 Dokumentacja funkcji składowych

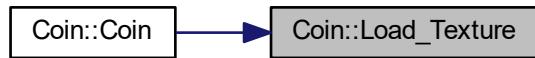
4.2.2.1 Load_Texture()

```
int Coin::Load_Texture( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



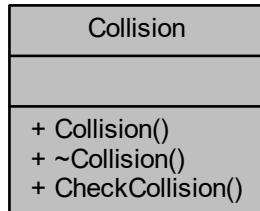
Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Coin.h](#)
- [Coin.cpp](#)

4.3 Dokumentacja klasy Collision

```
#include <Collision.h>
```

Diagram współpracy dla Collision:



Metody publiczne

- [Collision \(\)](#)
- [~Collision \(\)](#)
- bool [CheckCollision \(sf::Sprite &sprite1, sf::Sprite &sprite2\)](#)

4.3.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.3.1.1 Collision()

```
Collision::Collision ( )
```

4.3.1.2 ~Collision()

```
Collision::~Collision ( )
```

4.3.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.3.2.1 CheckCollision()

```
bool Collision::CheckCollision (
    sf::Sprite & sprite1,
    sf::Sprite & sprite2 )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Collision.h](#)
- [Collision.cpp](#)

4.4 Dokumentacja klasy Egg

```
#include <Egg.h>
```

Diagram dziedziczenia dla Egg

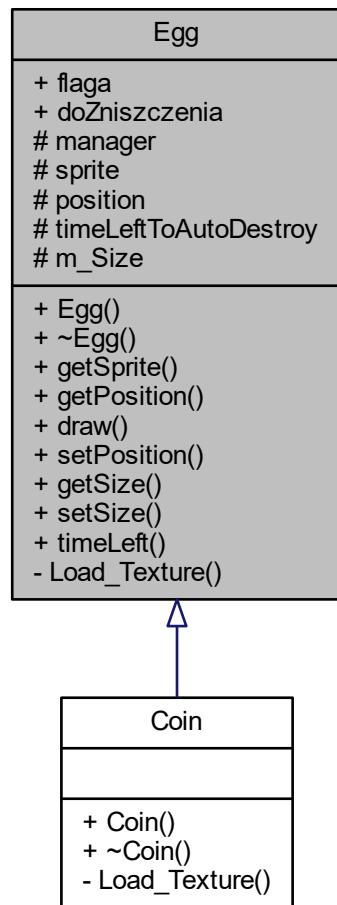
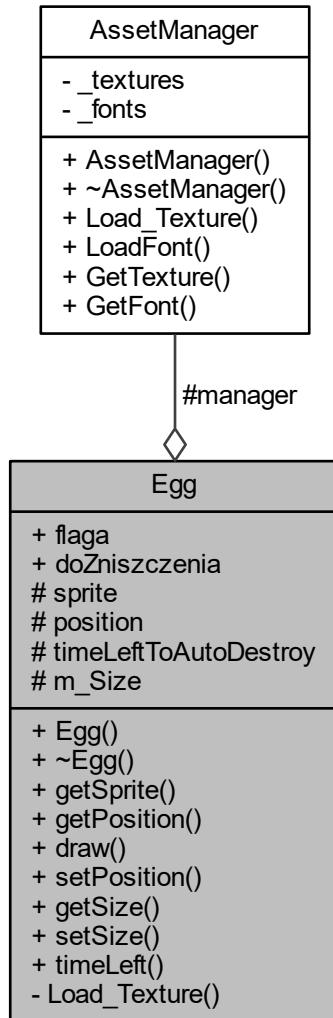


Diagram współpracy dla Egg:



Metody publiczne

- `Egg (AssetManager &assets, sf::Vector2f position=sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600))`
- `~Egg ()`
- `sf::Sprite * getSprite ()`
- `sf::Vector2f getPosition ()`
- `void draw (sf::RenderTarget &target)`
- `void setPosition (int x, int y)`
- `int getSize ()`
- `void setSize ()`
- `void timeLeft ()`

Atrybuty publiczne

- bool `flaga` = false
- bool `doZniszczenia` = false

Atrybuty chronione

- `AssetManager * manager`
- `sf::Sprite sprite`
- `sf::Vector2f position`
- `sf::Text timeLeftToAutoDestroy`
- int `m_Size` = 0

Metody prywatne

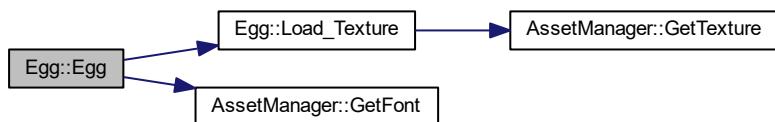
- int `Load_Texture ()`

4.4.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.4.1.1 Egg()

```
Egg::Egg (
    AssetManager & assets,
    sf::Vector2f position = sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600) )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.4.1.2 ~Egg()

```
Egg::~Egg ( )
```

4.4.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.4.2.1 draw()

```
void Egg::draw (sf::RenderTarget & target )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.4.2.2 getPosition()

```
sf::Vector2f Egg::getPosition ( )
```

4.4.2.3 getSize()

```
int Egg::getSize ( )
```

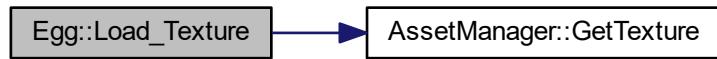
4.4.2.4 getSprite()

```
sf::Sprite * Egg::getSprite ( )
```

4.4.2.5 Load_Texture()

```
int Egg::Load_Texture ( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.4.2.6 setPosition()

```
void Egg::setPosition (
    int x,
    int y )
```

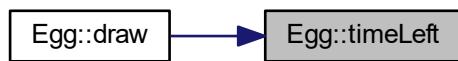
4.4.2.7 setSize()

```
void Egg::setSize ( )
```

4.4.2.8 timeLeft()

```
void Egg::timeLeft ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.4.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.4.3.1 doZniszczenia

```
bool Egg::doZniszczenia = false
```

4.4.3.2 flaga

```
bool Egg::flaga = false
```

4.4.3.3 m_Size

```
int Egg::m_Size = 0 [protected]
```

4.4.3.4 manager

```
AssetManager* Egg::manager [protected]
```

4.4.3.5 position

```
sf::Vector2f Egg::position [protected]
```

4.4.3.6 sprite

```
sf::Sprite Egg::sprite [protected]
```

4.4.3.7 timeLeftToAutoDestroy

```
sf::Text Egg::timeLeftToAutoDestroy [protected]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Egg.h](#)
- [Egg.cpp](#)

4.5 Dokumentacja klasy Kid

```
#include <Kid.h>
```

Diagram dziedziczenia dla Kid

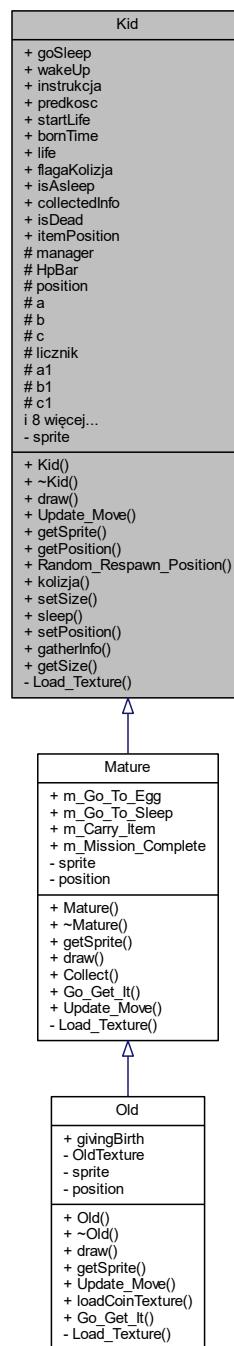


Diagram współpracy dla Kid:



Metody publiczne

- `Kid (AssetManager &assets, sf::Vector2f position=sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600), float lifek=100.0, int t=0)`
- `~Kid ()`
- `void draw (sf::RenderTarget &target)`
- `void Update_Move (sf::Sprite &target)`

- sf::Sprite * `getSprite ()`
- sf::Vector2f `getPosition ()`
- void `Random_Respawn_Position ()`
- void `kolizja ()`
- void `setSize (float k)`
- void `sleep (int time)`
- void `setPosition (sf::Vector2f position)`
- void `gatherInfo (sf::Vector2f position)`
- int `getSize ()`

Atrybuty publiczne

- int `goSleep`
- int `wakeUp`
- int `instrukcja` = 0
- int `predkosc` = 1
- int `startLife`
- int `bornTime`
- float `life`
- bool `flagaKolizja` = true
- bool `isAsleep` = false
- bool `collectedInfo` = false
- bool `isDead` = false
- sf::Vector2f `itemPosition`

Atrybuty chronione

- `AssetManager * manager`
- sf::RectangleShape `HpBar`
- sf::Vector2f `position`
- int `a`
- int `b`
- int `c`
- int `licznik`
- int `a1`
- int `b1`
- int `c1`
- int `a2`
- int `b2`
- int `c2`
- int `wPoziomie` = 0
- int `wPionie` = 0
- int `size` = 0
- float `x`
- float `y`

Metody prywatne

- int `Load_Texture ()`

Atrybuty prywatne

- sf::Sprite [sprite](#)

4.5.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.5.1.1 Kid()

```
Kid::Kid (   
    AssetManager & assets,  
    sf::Vector2f position = sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600),  
    float lifek = 100.0,  
    int t = 0 )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.5.1.2 ~Kid()

```
Kid::~Kid ( )
```

4.5.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.5.2.1 draw()

```
void Kid::draw (   
    sf::RenderTarget & target )
```

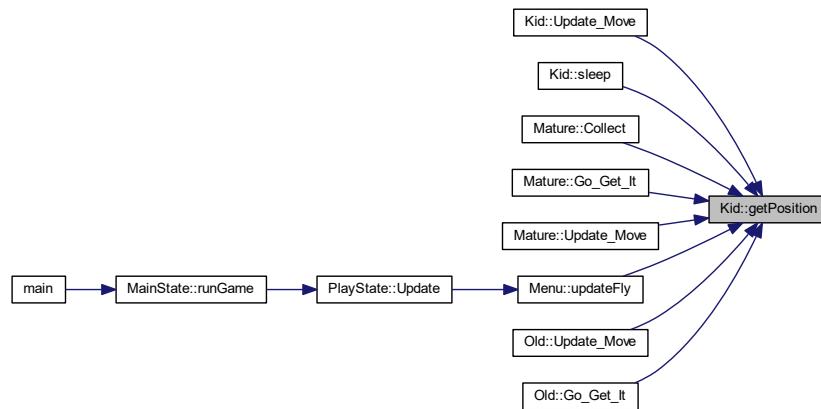
4.5.2.2 gatherInfo()

```
void Kid::gatherInfo (
    sf::Vector2f position )
```

4.5.2.3 getPosition()

```
sf::Vector2f Kid::getPosition ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.5.2.4 getSize()

```
int Kid::getSize ( )
```

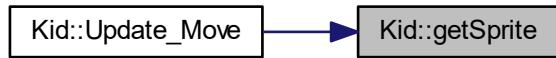
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.5.2.5 getSprite()

```
sf::Sprite * Kid::getSprite ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.5.2.6 kolizja()

```
void Kid::kolizja ( )
```

4.5.2.7 Load_Texture()

```
int Kid::Load_Texture ( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



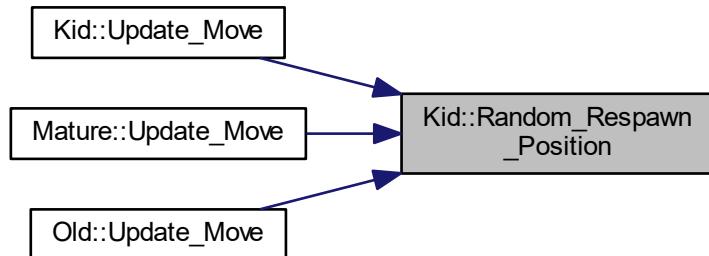
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.5.2.8 Random_Respawn_Position()

```
void Kid::Random_Respawn_Position ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.5.2.9 setPosition()

```
void Kid::setPosition ( sf::Vector2f position )
```

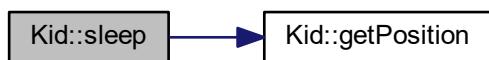
4.5.2.10 setSize()

```
void Kid::setSize ( float k )
```

4.5.2.11 sleep()

```
void Kid::sleep ( int time )
```

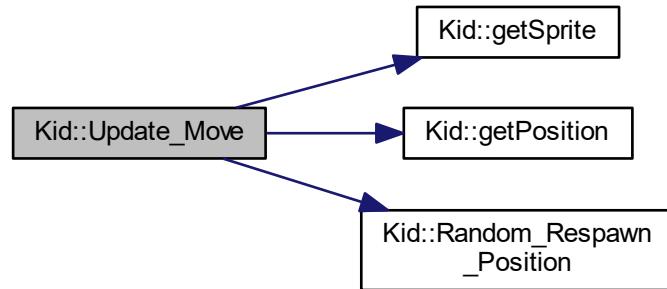
Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.5.2.12 Update_Move()

```
void Kid::Update_Move (sf::Sprite & target )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.5.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.5.3.1 a

```
int Kid::a [protected]
```

4.5.3.2 a1

```
int Kid::a1 [protected]
```

4.5.3.3 a2

```
int Kid::a2 [protected]
```

4.5.3.4 b

```
int Kid::b [protected]
```

4.5.3.5 b1

```
int Kid::b1 [protected]
```

4.5.3.6 b2

```
int Kid::b2 [protected]
```

4.5.3.7 bornTime

```
int Kid::bornTime
```

4.5.3.8 c

```
int Kid::c [protected]
```

4.5.3.9 c1

```
int Kid::c1 [protected]
```

4.5.3.10 c2

```
int Kid::c2 [protected]
```

4.5.3.11 collectedInfo

```
bool Kid::collectedInfo = false
```

4.5.3.12 flagaKolizja

```
bool Kid::flagaKolizja = true
```

4.5.3.13 goSleep

```
int Kid::goSleep
```

4.5.3.14 HpBar

```
sf::RectangleShape Kid::HpBar [protected]
```

4.5.3.15 instrukcja

```
int Kid::instrukcja = 0
```

4.5.3.16 isAsleep

```
bool Kid::isAsleep = false
```

4.5.3.17 isDead

```
bool Kid::isDead = false
```

4.5.3.18 itemPosition

```
sf::Vector2f Kid::itemPosition
```

4.5.3.19 licznik

```
int Kid::licznik [protected]
```

4.5.3.20 life

```
float Kid::life
```

4.5.3.21 manager

```
AssetManager* Kid::manager [protected]
```

4.5.3.22 position

```
sf::Vector2f Kid::position [protected]
```

4.5.3.23 predkosc

```
int Kid::predkosc = 1
```

4.5.3.24 size

```
int Kid::size = 0 [protected]
```

4.5.3.25 sprite

```
sf::Sprite Kid::sprite [private]
```

4.5.3.26 startLife

```
int Kid::startLife
```

4.5.3.27 wakeUp

```
int Kid::wakeUp
```

4.5.3.28 wPionie

```
int Kid::wPionie = 0 [protected]
```

4.5.3.29 wPoziomie

```
int Kid::wPoziomie = 0 [protected]
```

4.5.3.30 x

```
float Kid::x [protected]
```

4.5.3.31 y

```
float Kid::y [protected]
```

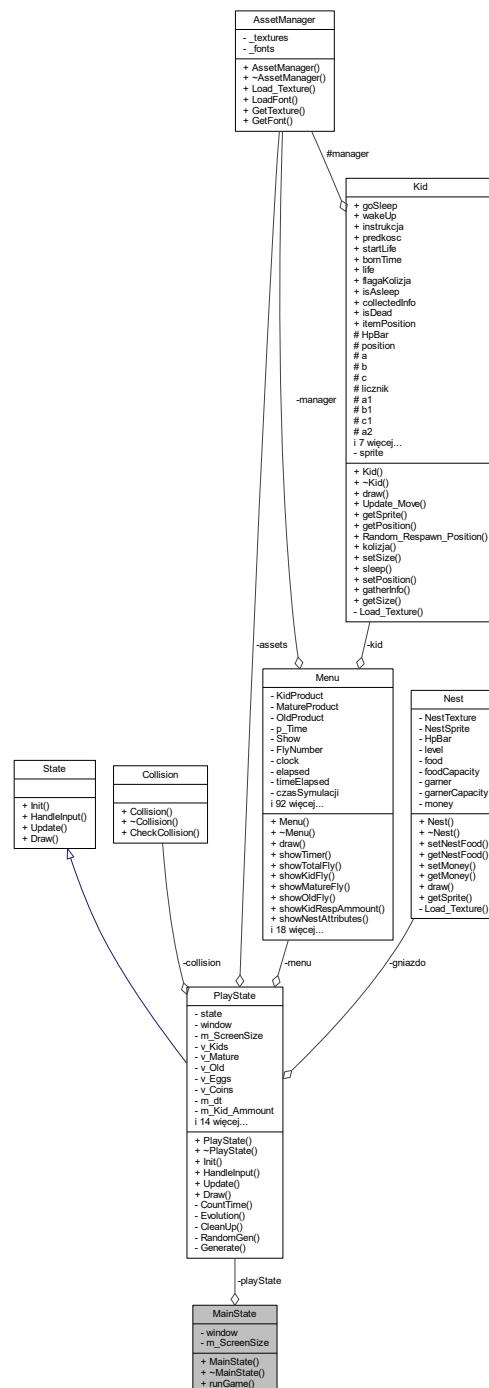
Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Kid.h](#)
- [Kid.cpp](#)

4.6 Dokumentacja klasy MainState

```
#include <MainState.h>
```

Diagram współpracy dla MainState:



Metody publiczne

- **MainState** (sf::String title, sf::Vector2f screenRes)
- **~MainState ()**
- **void runGame ()**

Atrybuty prywatne

- sf::RenderWindow * [window](#)
- sf::Vector2f [m_ScreenSize](#)
- PlayState * [playState](#)

4.6.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.6.1.1 [MainState\(\)](#)

```
MainState::MainState (sf::String title, sf::Vector2f screenRes )
```

4.6.1.2 [~MainState\(\)](#)

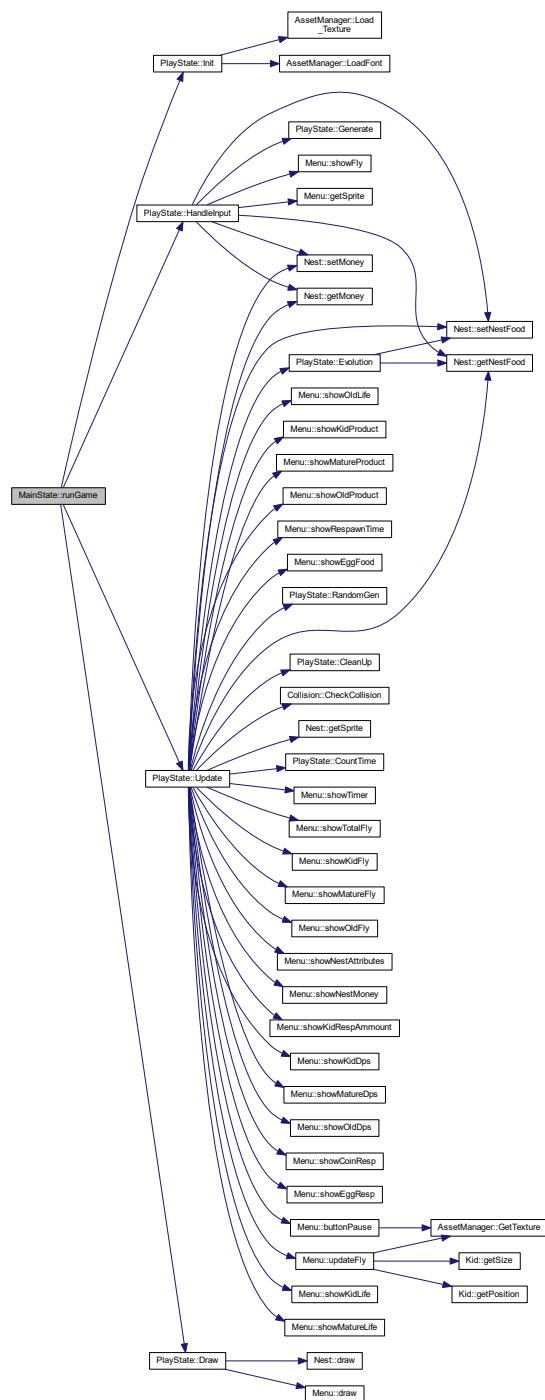
```
MainState::~MainState ( )
```

4.6.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.6.2.1 [runGame\(\)](#)

```
void MainState::runGame ( )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.6.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.6.3.1 m_ScreenSize

```
sf::Vector2f MainState::m_ScreenSize [private]
```

4.6.3.2 playState

```
PlayState* MainState::playState [private]
```

4.6.3.3 window

```
sf::RenderWindow* MainState::window [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [MainState.h](#)
- [MainState.cpp](#)

4.7 Dokumentacja klasy Mature

```
#include <Mature.h>
```

Diagram dziedziczenia dla Mature

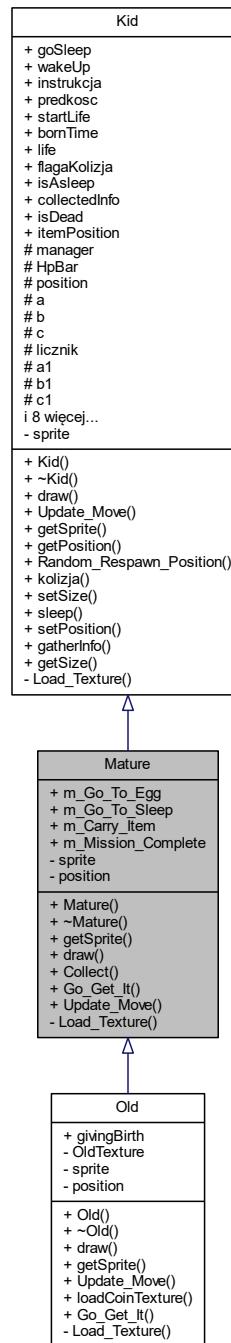


Diagram współpracy dla Mature:



Metody publiczne

- **Mature (AssetManager &assets, sf::Vector2f position=sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600), float lifek=200.0, int t=0)**
- **~Mature ()**
- **sf::Sprite * getSprite ()**
- **void draw (sf::RenderTarget &target)**

- void `Collect ()`
- void `Go_Get_It (sf::Vector2f position)`
- void `Update_Move ()`

Atrybuty publiczne

- bool `m_Go_To_Egg = false`
- bool `m_Go_To_Sleep = false`
- bool `m_Carry_Item = false`
- bool `m_Mission_Complete = false`

Metody prywatne

- int `Load_Texture ()`

Atrybuty prywatne

- sf::Sprite `sprite`
- sf::Vector2f `position`

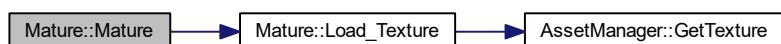
Dodatkowe Dziedziczone Składowe

4.7.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.7.1.1 Mature()

```
Mature::Mature (
    AssetManager & assets,
    sf::Vector2f position = sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600),
    float lifek = 200.0,
    int t = 0 )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.7.1.2 ~Mature()

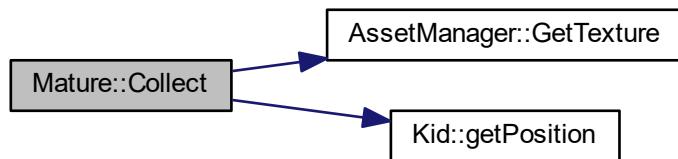
```
Mature::~Mature ( )
```

4.7.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.7.2.1 Collect()

```
void Mature::Collect ( )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



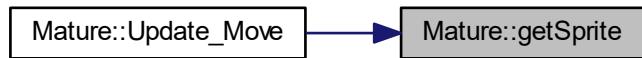
4.7.2.2 draw()

```
void Mature::draw ( sf::RenderTarget & target )
```

4.7.2.3 getSprite()

```
sf::Sprite * Mature::getSprite ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.7.2.4 Go_Get_It()

```
void Mature::Go_Get_It ( sf::Vector2f position )
```

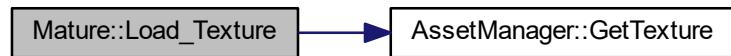
Oto graf wywołań dla tej funkcji:



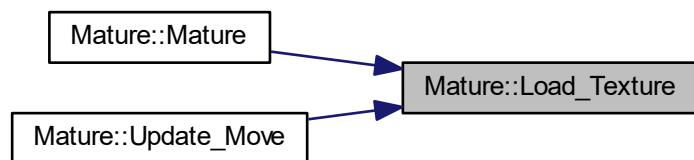
4.7.2.5 Load_Texture()

```
int Mature::Load_Texture ( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



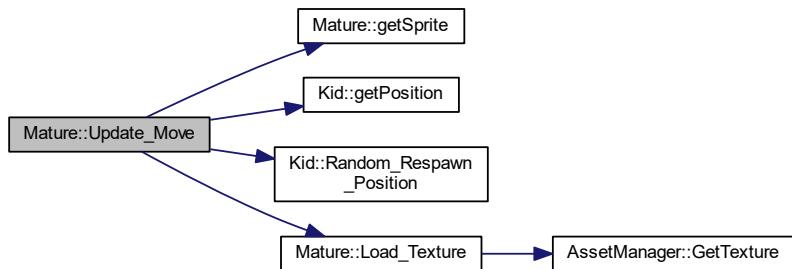
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.7.2.6 Update_Move()

```
void Mature::Update_Move ( )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.7.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.7.3.1 m_Carry_Item

```
bool Mature::m_Carry_Item = false
```

4.7.3.2 m_Go_To_Egg

```
bool Mature::m_Go_To_Egg = false
```

4.7.3.3 m_Go_To_Sleep

```
bool Mature::m_Go_To_Sleep = false
```

4.7.3.4 m_Mission_Complete

```
bool Mature::m_Mission_Complete = false
```

4.7.3.5 position

```
sf::Vector2f Mature::position [private]
```

4.7.3.6 sprite

```
sf::Sprite Mature::sprite [private]
```

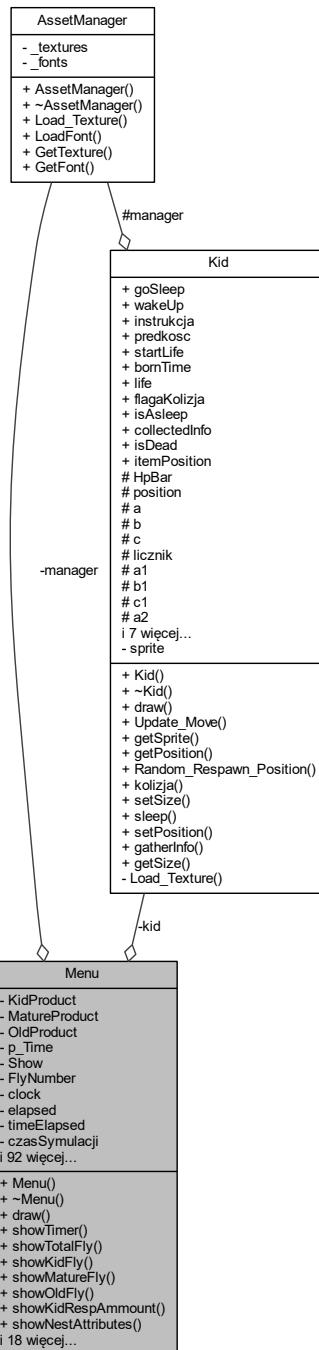
Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Mature.h](#)
- [Mature.cpp](#)

4.8 Dokumentacja klasy Menu

```
#include <Menu.h>
```

Diagram współpracy dla Menu:



Metody publiczne

- `Menu (AssetManager &assets)`
- `~Menu ()`
- `void draw (sf::RenderWindow &target)`
- `void showTimer (int k)`
- `void showTotalFly (int k)`

- void `showKidFly` (int k)
- void `showMatureFly` (int k)
- void `showOldFly` (int k)
- void `showKidRespAmmount` (int k)
- void `showNestAttributes` (int k)
- void `showNestMoney` (int k)
- void `showKidDps` (int k)
- void `showMatureDps` (int k)
- void `showOldDps` (int k)
- void `showCoinResp` (int k)
- void `showEggResp` (int k)
- void `buttonPause` (bool k)
- void `showKidLife` (int k)
- void `showMatureLife` (int k)
- void `showOldLife` (int k)
- void `showKidProduct` (int k)
- void `showMatureProduct` (int k)
- void `showOldProduct` (int k)
- void `showRespawnTime` (int k)
- void `showEggFood` (int k)
- void `showFly` (Kid &fly, int k)
- void `updateFly` ()
- sf::Sprite * `getSprite` (int k)

Atrybuty prywatne

- int `KidProduct` = 0
- int `MatureProduct` = 0
- int `OldProduct` = 0
- int `p_Time` = 0
- bool `Show` = false
- AssetManager * `manager`
- Kid * `kid`
- int `FlyNumber` = 0
- sf::Clock `clock`
- sf::Time `elapsed`
- sf::Text `timeElapsed`
- sf::Text `czasSymulacji`
- sf::Text `showTotalFlyText`
- sf::Text `showTotalFlyNumber`
- sf::Text `showKidFlyText`
- sf::Text `showKidFlyNumber`
- sf::Text `showMatureFlyText`
- sf::Text `showMatureFlyNumber`
- sf::Text `showNestFoodText`
- sf::Text `showNestFoodNumber`
- sf::Text `showOldFlyText`
- sf::Text `showOldFlyNumber`
- sf::Text `showNestMoneyText`
- sf::Text `showNestMoneyNumber`
- sf::Text `showKidRespText`
- sf::Text `showKidRespNumber`
- sf::Text `showKidDpsText`
- sf::Text `showKidDpsNumber`

- sf::Text showMatureDpsText
- sf::Text showMatureDpsNumber
- sf::Text showOldDpsText
- sf::Text showOldDpsNumber
- sf::Text showEggRespText
- sf::Text showEggRespNumber
- sf::Text showCoinRespText
- sf::Text showCoinRespNumber
- sf::Text showOldLifeText
- sf::Text showOldLifeNumber
- sf::Text showMatureLifeText
- sf::Text showMatureLifeNumber
- sf::Text showKidLifeText
- sf::Text showKidLifeNumber
- sf::Text showKidProductText
- sf::Text showKidProductNumber
- sf::Text showMatureProductText
- sf::Text showMatureProductNumber
- sf::Text showOldProductText
- sf::Text showOldProductNumber
- sf::Text showRespawnText
- sf::Text showRespawnNumber
- sf::Text showEggText
- sf::Text showEggNumber
- sf::Text showFlyPositionText
- sf::Text showFlyPositionNumber
- sf::Text showFlyLifeText
- sf::Text showFlyLifeNumber
- sf::Text showFlySpeedNumber
- sf::Text showFlySizeNumber
- sf::Text showFlyBornNumber
- sf::Text showFlyTypeText
- sf::RectangleShape mainMenuBar
- sf::Sprite plusSpriteKid
- sf::Sprite minusSpriteKid
- sf::Sprite plusSpriteMature
- sf::Sprite minusSpriteMature
- sf::Sprite plusSpriteOld
- sf::Sprite minusSpriteOld
- sf::Sprite plusSpriteNestFood
- sf::Sprite minusSpriteNestFood
- sf::Sprite plusSpriteNestMoney
- sf::Sprite minusSpriteNestMoney
- sf::Sprite plusSpriteKidResp
- sf::Sprite minusSpriteKidResp
- sf::Sprite plusKidDps
- sf::Sprite minusKidDps
- sf::Sprite plusMatureDps
- sf::Sprite minusMatureDps
- sf::Sprite plusOldDps
- sf::Sprite minusOldDps
- sf::Sprite plusEggResp
- sf::Sprite minusEggResp
- sf::Sprite plusCoinResp
- sf::Sprite minusCoinResp

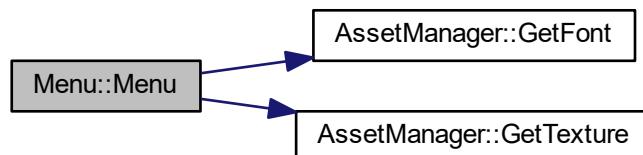
- sf::Sprite `btnPause`
- sf::Sprite `btnGenerate`
- sf::Sprite `plusKidLife`
- sf::Sprite `minusKidLife`
- sf::Sprite `plusMatureLife`
- sf::Sprite `minusMatureLife`
- sf::Sprite `plusOldLife`
- sf::Sprite `minusOldLife`
- sf::Sprite `plusKidProduct`
- sf::Sprite `minusKidProduct`
- sf::Sprite `plusMatureProduct`
- sf::Sprite `minusMatureProduct`
- sf::Sprite `plusOldProduct`
- sf::Sprite `minusOldProduct`
- sf::Sprite `plusRespawn`
- sf::Sprite `minusRespawn`
- sf::Sprite `plusEgg`
- sf::Sprite `minusEgg`
- sf::Sprite `Fly`
- sf::Sprite `foot`
- sf::Sprite `head`

4.8.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.8.1.1 `Menu()`

```
Menu::Menu (   
    AssetManager & assets )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.8.1.2 `~Menu()`

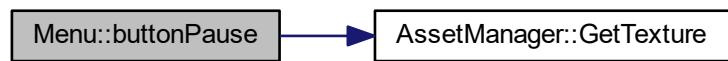
```
Menu::~Menu ( )
```

4.8.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.8.2.1 buttonPause()

```
void Menu::buttonPause (  
    bool k )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.2 draw()

```
void Menu::draw (  
    sf::RenderWindow & target )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.3 getSprite()

```
sf::Sprite * Menu::getSprite ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.4 showCoinResp()

```
void Menu::showCoinResp ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.5 showEggFood()

```
void Menu::showEggFood ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.6 showEggResp()

```
void Menu::showEggResp (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.7 showFly()

```
void Menu::showFly (
    Kid & fly,
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.8 showKidDps()

```
void Menu::showKidDps (
    int k )
```

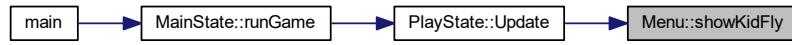
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.9 showKidFly()

```
void Menu::showKidFly ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.10 showKidLife()

```
void Menu::showKidLife ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.11 showKidProduct()

```
void Menu::showKidProduct ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.12 showKidRespAmmount()

```
void Menu::showKidRespAmmount ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.13 showMatureDps()

```
void Menu::showMatureDps ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.14 showMatureFly()

```
void Menu::showMatureFly ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.15 showMatureLife()

```
void Menu::showMatureLife (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:

**4.8.2.16 showMatureProduct()**

```
void Menu::showMatureProduct (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:

**4.8.2.17 showNestAttributes()**

```
void Menu::showNestAttributes (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.18 showNestMoney()

```
void Menu::showNestMoney (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.19 showOldDps()

```
void Menu::showOldDps (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.20 showOldFly()

```
void Menu::showOldFly (
    int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.21 showOldLife()

```
void Menu::showOldLife ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.22 showOldProduct()

```
void Menu::showOldProduct ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.23 showRespawnTime()

```
void Menu::showRespawnTime ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.24 showTimer()

```
void Menu::showTimer ( int k )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.2.25 showTotalFly()

```
void Menu::showTotalFly ( int k )
```

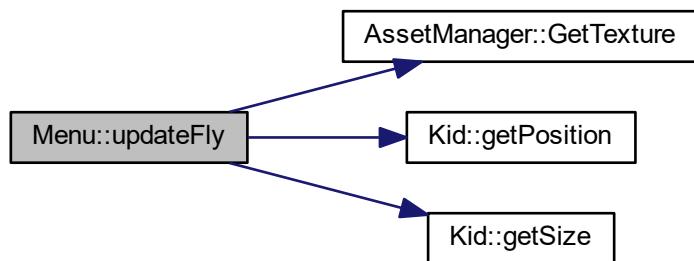
Oto graf wywoływań tej funkcji:



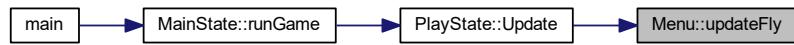
4.8.2.26 updateFly()

```
void Menu::updateFly ( )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.8.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.8.3.1 btnGenerate

```
sf::Sprite Menu::btnGenerate [private]
```

4.8.3.2 btnPause

```
sf::Sprite Menu::btnPause [private]
```

4.8.3.3 clock

```
sf::Clock Menu::clock [private]
```

4.8.3.4 czasSymulacji

```
sf::Text Menu::czasSymulacji [private]
```

4.8.3.5 elapsed

```
sf::Time Menu::elapsed [private]
```

4.8.3.6 Fly

```
sf::Sprite Menu::Fly [private]
```

4.8.3.7 FlyNumber

```
int Menu::FlyNumber = 0 [private]
```

4.8.3.8 foot

```
sf::Sprite Menu::foot [private]
```

4.8.3.9 head

```
sf::Sprite Menu::head [private]
```

4.8.3.10 kid

```
Kid* Menu::kid [private]
```

4.8.3.11 KidProduct

```
int Menu::KidProduct = 0 [private]
```

4.8.3.12 mainMenuBar

```
sf::RectangleShape Menu::mainMenuBar [private]
```

4.8.3.13 manager

```
AssetManager* Menu::manager [private]
```

4.8.3.14 MatureProduct

```
int Menu::MatureProduct = 0 [private]
```

4.8.3.15 minusCoinResp

```
sf::Sprite Menu::minusCoinResp [private]
```

4.8.3.16 minusEgg

```
sf::Sprite Menu::minusEgg [private]
```

4.8.3.17 minusEggResp

```
sf::Sprite Menu::minusEggResp [private]
```

4.8.3.18 minusKidDps

```
sf::Sprite Menu::minusKidDps [private]
```

4.8.3.19 minusKidLife

```
sf::Sprite Menu::minusKidLife [private]
```

4.8.3.20 minusKidProduct

```
sf::Sprite Menu::minusKidProduct [private]
```

4.8.3.21 minusMatureDps

```
sf::Sprite Menu::minusMatureDps [private]
```

4.8.3.22 minusMatureLife

```
sf::Sprite Menu::minusMatureLife [private]
```

4.8.3.23 minusMatureProduct

```
sf::Sprite Menu::minusMatureProduct [private]
```

4.8.3.24 minusOldDps

```
sf::Sprite Menu::minusOldDps [private]
```

4.8.3.25 minusOldLife

```
sf::Sprite Menu::minusOldLife [private]
```

4.8.3.26 minusOldProduct

```
sf::Sprite Menu::minusOldProduct [private]
```

4.8.3.27 minusRespawn

```
sf::Sprite Menu::minusRespawn [private]
```

4.8.3.28 minusSpriteKid

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteKid [private]
```

4.8.3.29 minusSpriteKidResp

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteKidResp [private]
```

4.8.3.30 minusSpriteMature

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteMature [private]
```

4.8.3.31 minusSpriteNestFood

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteNestFood [private]
```

4.8.3.32 minusSpriteNestMoney

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteNestMoney [private]
```

4.8.3.33 minusSpriteOld

```
sf::Sprite Menu::minusSpriteOld [private]
```

4.8.3.34 OldProduct

```
int Menu::OldProduct = 0 [private]
```

4.8.3.35 p_Time

```
int Menu::p_Time = 0 [private]
```

4.8.3.36 plusCoinResp

```
sf::Sprite Menu::plusCoinResp [private]
```

4.8.3.37 plusEgg

```
sf::Sprite Menu::plusEgg [private]
```

4.8.3.38 plusEggResp

```
sf::Sprite Menu::plusEggResp [private]
```

4.8.3.39 plusKidDps

```
sf::Sprite Menu::plusKidDps [private]
```

4.8.3.40 plusKidLife

```
sf::Sprite Menu::plusKidLife [private]
```

4.8.3.41 plusKidProduct

```
sf::Sprite Menu::plusKidProduct [private]
```

4.8.3.42 plusMatureDps

```
sf::Sprite Menu::plusMatureDps [private]
```

4.8.3.43 plusMatureLife

```
sf::Sprite Menu::plusMatureLife [private]
```

4.8.3.44 plusMatureProduct

```
sf::Sprite Menu::plusMatureProduct [private]
```

4.8.3.45 plusOldDps

```
sf::Sprite Menu::plusOldDps [private]
```

4.8.3.46 plusOldLife

```
sf::Sprite Menu::plusOldLife [private]
```

4.8.3.47 plusOldProduct

```
sf::Sprite Menu::plusOldProduct [private]
```

4.8.3.48 plusRespawn

```
sf::Sprite Menu::plusRespawn [private]
```

4.8.3.49 plusSpriteKid

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteKid [private]
```

4.8.3.50 plusSpriteKidResp

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteKidResp [private]
```

4.8.3.51 plusSpriteMature

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteMature [private]
```

4.8.3.52 plusSpriteNestFood

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteNestFood [private]
```

4.8.3.53 plusSpriteNestMoney

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteNestMoney [private]
```

4.8.3.54 plusSpriteOld

```
sf::Sprite Menu::plusSpriteOld [private]
```

4.8.3.55 Show

```
bool Menu::Show = false [private]
```

4.8.3.56 showCoinRespNumber

```
sf::Text Menu::showCoinRespNumber [private]
```

4.8.3.57 showCoinRespText

```
sf::Text Menu::showCoinRespText [private]
```

4.8.3.58 showEggNumber

```
sf::Text Menu::showEggNumber [private]
```

4.8.3.59 showEggRespNumber

```
sf::Text Menu::showEggRespNumber [private]
```

4.8.3.60 showEggRespText

```
sf::Text Menu::showEggRespText [private]
```

4.8.3.61 showEggText

```
sf::Text Menu::showEggText [private]
```

4.8.3.62 showFlyBornNumber

```
sf::Text Menu::showFlyBornNumber [private]
```

4.8.3.63 showFlyLifeNumber

```
sf::Text Menu::showFlyLifeNumber [private]
```

4.8.3.64 showFlyLifeText

```
sf::Text Menu::showFlyLifeText [private]
```

4.8.3.65 showFlyPositionNumber

```
sf::Text Menu::showFlyPositionNumber [private]
```

4.8.3.66 showFlyPositionText

```
sf::Text Menu::showFlyPositionText [private]
```

4.8.3.67 showFlySizeNumber

```
sf::Text Menu::showFlySizeNumber [private]
```

4.8.3.68 showFlySpeedNumber

```
sf::Text Menu::showFlySpeedNumber [private]
```

4.8.3.69 showFlyTypeText

```
sf::Text Menu::showFlyTypeText [private]
```

4.8.3.70 showKidDpsNumber

```
sf::Text Menu::showKidDpsNumber [private]
```

4.8.3.71 showKidDpsText

```
sf::Text Menu::showKidDpsText [private]
```

4.8.3.72 showKidFlyNumber

```
sf::Text Menu::showKidFlyNumber [private]
```

4.8.3.73 showKidFlyText

```
sf::Text Menu::showKidFlyText [private]
```

4.8.3.74 showKidLifeNumber

```
sf::Text Menu::showKidLifeNumber [private]
```

4.8.3.75 showKidLifeText

```
sf::Text Menu::showKidLifeText [private]
```

4.8.3.76 showKidProductName

```
sf::Text Menu::showKidProductName [private]
```

4.8.3.77 showKidProductText

```
sf::Text Menu::showKidProductText [private]
```

4.8.3.78 showKidRespNumber

```
sf::Text Menu::showKidRespNumber [private]
```

4.8.3.79 showKidRespText

```
sf::Text Menu::showKidRespText [private]
```

4.8.3.80 showMatureDpsNumber

```
sf::Text Menu::showMatureDpsNumber [private]
```

4.8.3.81 showMatureDpsText

```
sf::Text Menu::showMatureDpsText [private]
```

4.8.3.82 showMatureFlyNumber

```
sf::Text Menu::showMatureFlyNumber [private]
```

4.8.3.83 showMatureFlyText

```
sf::Text Menu::showMatureFlyText [private]
```

4.8.3.84 showMatureLifeNumber

```
sf::Text Menu::showMatureLifeNumber [private]
```

4.8.3.85 showMatureLifeText

```
sf::Text Menu::showMatureLifeText [private]
```

4.8.3.86 showMatureProductNumber

```
sf::Text Menu::showMatureProductNumber [private]
```

4.8.3.87 showMatureProductText

```
sf::Text Menu::showMatureProductText [private]
```

4.8.3.88 showNestFoodNumber

```
sf::Text Menu::showNestFoodNumber [private]
```

4.8.3.89 showNestFoodText

```
sf::Text Menu::showNestFoodText [private]
```

4.8.3.90 showNestMoneyNumber

```
sf::Text Menu::showNestMoneyNumber [private]
```

4.8.3.91 showNestMoneyText

```
sf::Text Menu::showNestMoneyText [private]
```

4.8.3.92 showOldDpsNumber

```
sf::Text Menu::showOldDpsNumber [private]
```

4.8.3.93 showOldDpsText

```
sf::Text Menu::showOldDpsText [private]
```

4.8.3.94 showOldFlyNumber

```
sf::Text Menu::showOldFlyNumber [private]
```

4.8.3.95 showOldFlyText

```
sf::Text Menu::showOldFlyText [private]
```

4.8.3.96 showOldLifeNumber

```
sf::Text Menu::showOldLifeNumber [private]
```

4.8.3.97 showOldLifeText

```
sf::Text Menu::showOldLifeText [private]
```

4.8.3.98 showOldProductNumber

```
sf::Text Menu::showOldProductNumber [private]
```

4.8.3.99 showOldProductText

```
sf::Text Menu::showOldProductText [private]
```

4.8.3.100 showRespawnNumber

```
sf::Text Menu::showRespawnNumber [private]
```

4.8.3.101 showRespawnText

```
sf::Text Menu::showRespawnText [private]
```

4.8.3.102 showTotalFlyNumber

```
sf::Text Menu::showTotalFlyNumber [private]
```

4.8.3.103 showTotalFlyText

```
sf::Text Menu::showTotalFlyText [private]
```

4.8.3.104 timeElapsed

```
sf::Text Menu::timeElapsed [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Menu.h](#)
- [Menu.cpp](#)

4.9 Dokumentacja klasy Nest

```
#include <Nest.h>
```

Diagram współpracy dla Nest:

Nest
- NestTexture - NestSprite - HpBar - level - food - foodCapacity - garner - garnerCapacity - money
+ Nest() + ~Nest() + setNestFood() + getNestFood() + setMoney() + getMoney() + draw() + getSprite() - Load_Texture()

Metody publiczne

- `Nest (AssetManager &assets)`
- `~Nest ()`
- `void setNestFood (int n)`
- `int getNestFood ()`
- `void setMoney (int n)`
- `int getMoney ()`
- `void draw (sf::RenderTarget &target)`
- `sf::Sprite * getSprite ()`

Metody prywatne

- `int Load_Texture (AssetManager &assets)`

Atrybuty prywatne

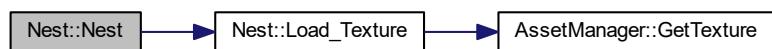
- `sf::Texture NestTexture`
- `sf::Sprite NestSprite`
- `sf::RectangleShape HpBar`
- `int level = 1`
- `int food = 50`
- `int foodCapacity = 500`
- `int garner = 0`
- `int garnerCapacity = 50`
- `int money = 0`

4.9.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.9.1.1 Nest()

```
Nest::Nest (   
    AssetManager & assets )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.9.1.2 ~Nest()

```
Nest::~Nest ( )
```

4.9.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.9.2.1 draw()

```
void Nest::draw (
    sf::RenderTarget & target )
```

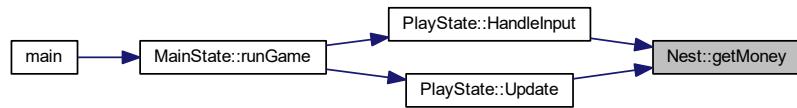
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.2.2 getMoney()

```
int Nest::getMoney ( )
```

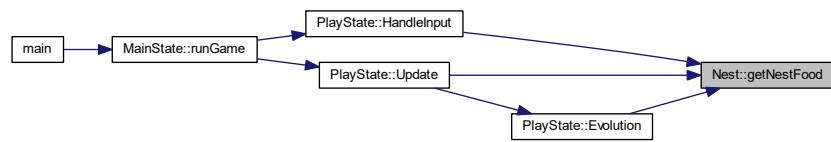
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.2.3 getNestFood()

```
int Nest::getNestFood ( )
```

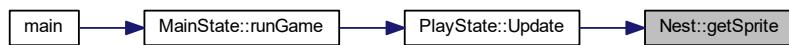
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.2.4 getSprite()

```
sf::Sprite * Nest::getSprite ( )
```

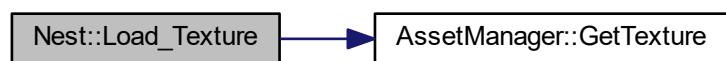
Oto graf wywoływań tej funkcji:



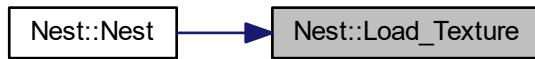
4.9.2.5 Load_Texture()

```
int Nest::Load_Texture (
    AssetManager & assets ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



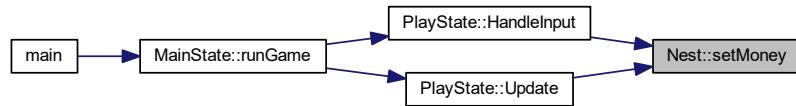
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.2.6 setMoney()

```
void Nest::setMoney (
    int n )
```

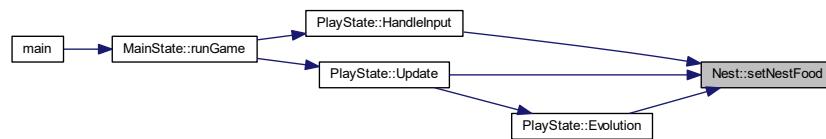
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.2.7 setNestFood()

```
void Nest::setNestFood (
    int n )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.9.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.9.3.1 food

```
int Nest::food = 50 [private]
```

4.9.3.2 foodCapacity

```
int Nest::foodCapacity = 500 [private]
```

4.9.3.3 garner

```
int Nest::garner = 0 [private]
```

4.9.3.4 garnerCapacity

```
int Nest::garnerCapacity = 50 [private]
```

4.9.3.5 HpBar

```
sf::RectangleShape Nest::HpBar [private]
```

4.9.3.6 level

```
int Nest::level = 1 [private]
```

4.9.3.7 money

```
int Nest::money = 0 [private]
```

4.9.3.8 NestSprite

```
sf::Sprite Nest::NestSprite [private]
```

4.9.3.9 NestTexture

```
sf::Texture Nest::NestTexture [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Nest.h](#)
- [Nest.cpp](#)

4.10 Dokumentacja klasy Old

```
#include <Old.h>
```

Diagram dziedziczenia dla Old

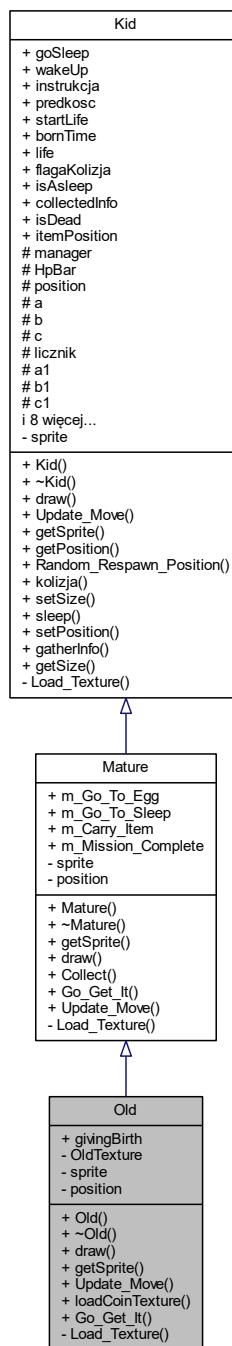
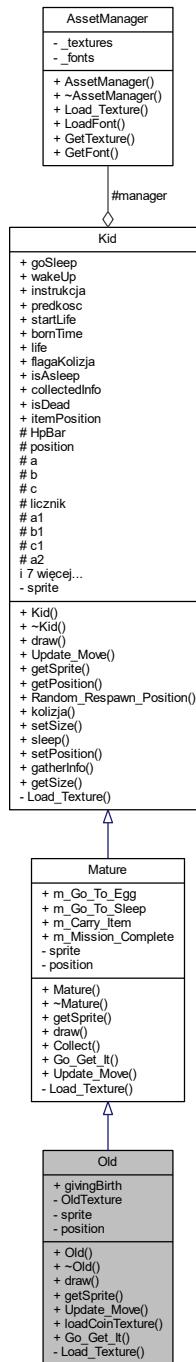


Diagram współpracy dla Old:



Metody publiczne

- **Old (AssetManager &assets, sf::Vector2f position=sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600), float lifek=300.0, int t=0)**
- **~Old ()**
- void **draw (sf::RenderTarget &target)**
- **sf::Sprite * getSprite ()**

- void `Update_Move` (`sf::Sprite &target`)
- void `loadCoinTexture` ()
- void `Go_Get_It` (`sf::Vector2f position`)

Atrybuty publiczne

- bool `givingBirth` = false

Metody prywatne

- int `Load_Texture` ()

Atrybuty prywatne

- `sf::Texture OldTexture`
- `sf::Sprite sprite`
- `sf::Vector2f position`

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

4.10.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.10.1.1 Old()

```
Old::Old (
    AssetManager & assets,
    sf::Vector2f position = sf::Vector2f(rand() % 800, rand() % 600),
    float lifek = 300.0,
    int t = 0 )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.10.1.2 ~Old()

```
Old::~Old ( )
```

4.10.2 Dokumentacja funkcji składowych

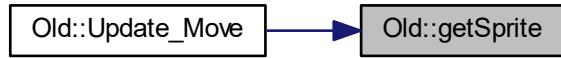
4.10.2.1 draw()

```
void Old::draw (
    sf::RenderTarget & target )
```

4.10.2.2 getSprite()

```
sf::Sprite * Old::getSprite ( )
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.10.2.3 Go_Get_It()

```
void Old::Go_Get_It (
    sf::Vector2f position )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



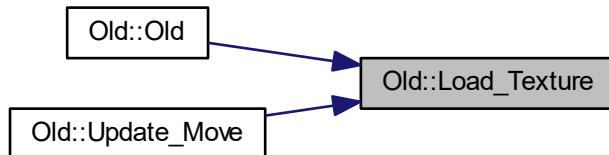
4.10.2.4 Load_Texture()

```
int Old::Load_Texture ( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



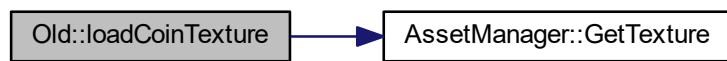
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.10.2.5 loadCoinTexture()

```
void Old::loadCoinTexture ( )
```

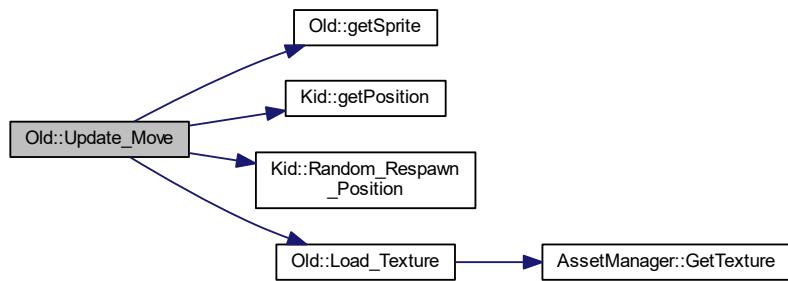
Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.10.2.6 Update_Move()

```
void Old::Update_Move (
    sf::Sprite & target )
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



4.10.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.10.3.1 givingBirth

```
bool Old::givingBirth = false
```

4.10.3.2 OldTexture

```
sf::Texture Old::OldTexture [private]
```

4.10.3.3 position

```
sf::Vector2f Old::position [private]
```

4.10.3.4 sprite

```
sf::Sprite Old::sprite [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [Old.h](#)
- [Old.cpp](#)

4.11 Dokumentacja klasy PlayState

```
#include <PlayState.h>
```

Diagram dziedziczenia dla PlayState

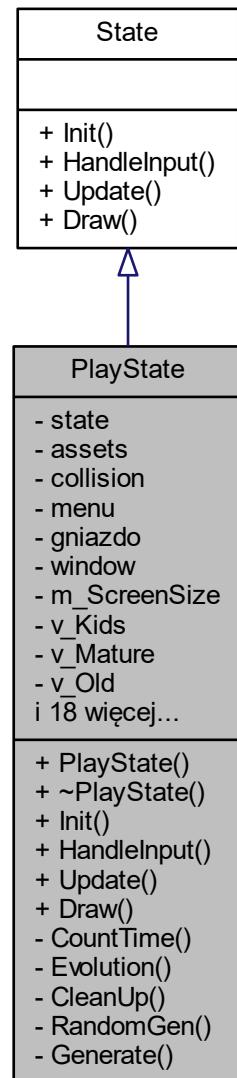
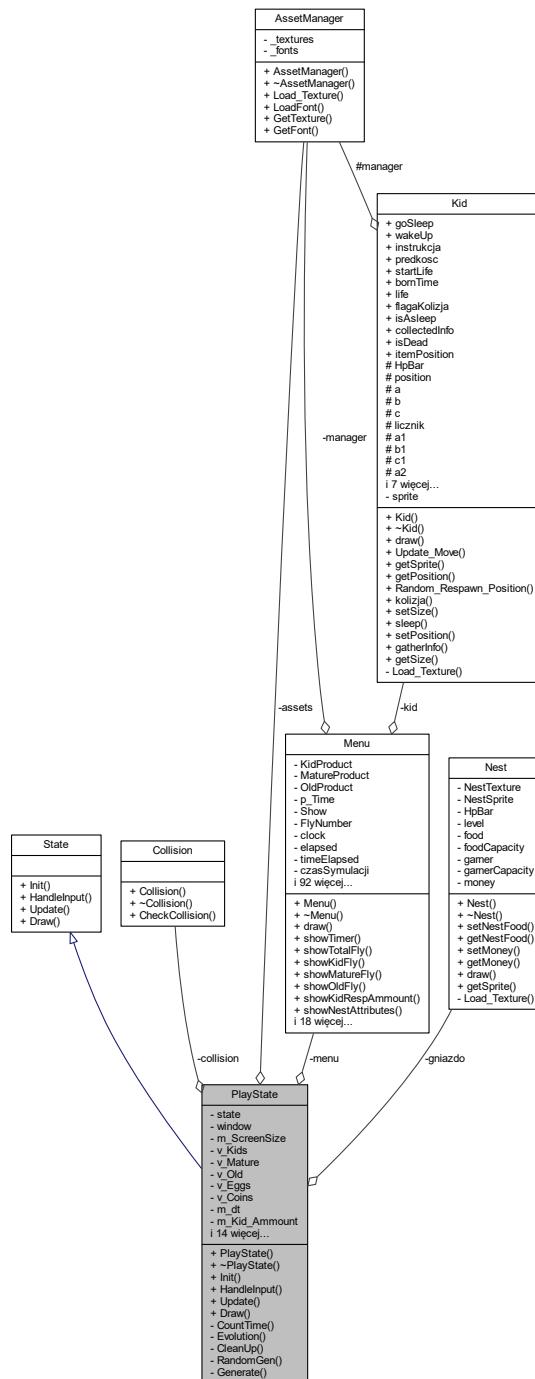


Diagram współpracy dla PlayState:



Metody publiczne

- `PlayState` (`sf::RenderWindow *window`)
- `~PlayState ()`
- `void Init ()`
- `void HandleInput ()`
- `void Update ()`
- `void Draw ()`

Metody prywatne

- int `CountTime ()`
- void `Evolution ()`
- void `CleanUp ()`
- void `RandomGen ()`
- void `Generate ()`

Atrybuty prywatne

- `GameStates * state`
- `AssetManager * assets`
- `Collision collision`
- `Menu * menu`
- `Nest * gniazdo`
- `sf::RenderWindow * window`
- `sf::Vector2f m_ScreenSize`
- `std::vector< Kid > v_Kids`
- `std::vector< Mature > v_Mature`
- `std::vector< Old > v_Old`
- `std::vector< Egg > v_Eggs`
- `std::vector< Coin > v_Coins`
- int `m_dt = 0`
- int `m_Kid_Amount = 5`
- int `m_Egg_Food = 200`
- int `m_Egg_Time_Respawn = 90`
- int `m_Coin_Time_Respawn = 150`
- int `m_Kid_Time = 1800`
- int `m_Mature_Time = 3600`
- int `m_Old_Time = 5400`
- int `m_Old_Breed = 1800`
- float `m_Kid_DPS = 0.22`
- float `m_Mature_DPS = 0.22`
- float `m_Old_DPS = 0.22`
- float `m_Kid_Life = 100`
- float `m_Mature_Life = 200`
- float `m_Old_Life = 300`
- bool `pause = true`

Dodatkowe Dziedziczone Składowe

4.11.1 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.11.1.1 PlayState()

```
PlayState::PlayState (
    sf::RenderWindow * window )
```

4.11.1.2 ~PlayState()

```
PlayState::~PlayState ( )
```

4.11.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.11.2.1 CleanUp()

```
void PlayState::CleanUp ( ) [private]
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.11.2.2 CountTime()

```
int PlayState::CountTime ( ) [private]
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:

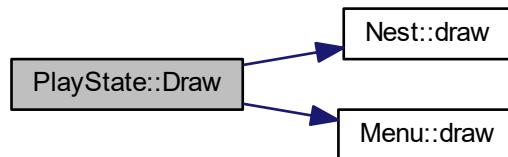


4.11.2.3 Draw()

```
void PlayState::Draw ( ) [virtual]
```

Implementuje [State](#).

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



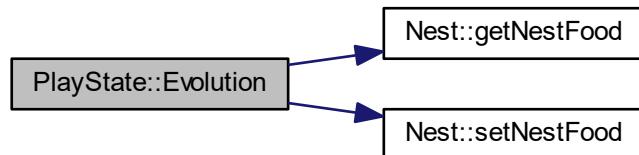
Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.11.2.4 Evolution()

```
void PlayState::Evolution ( ) [private]
```

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.11.2.5 Generate()

```
void PlayState::Generate ( ) [private]
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:

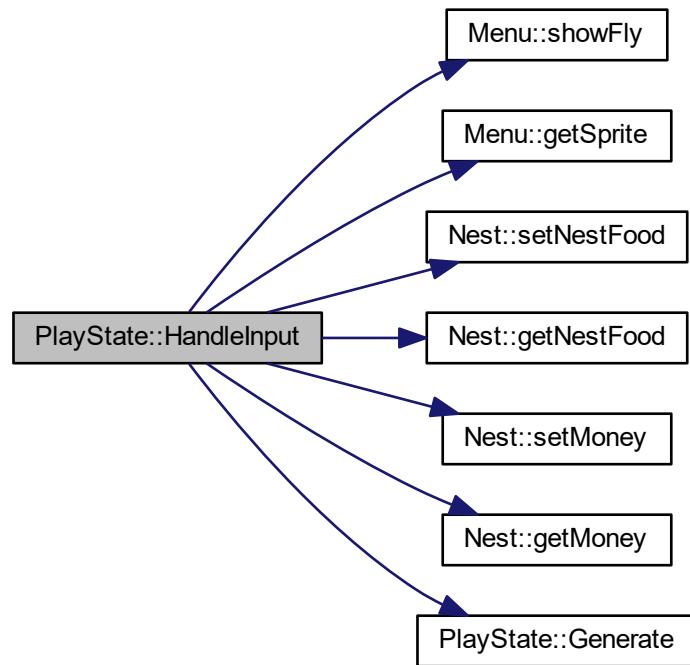


4.11.2.6 HandleInput()

```
void PlayState::HandleInput ( ) [virtual]
```

Implementuje State.

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:

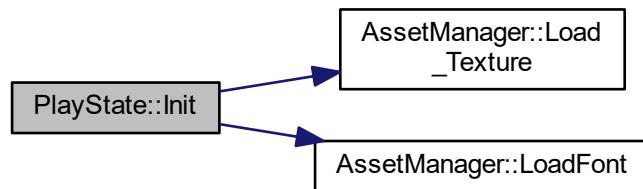


4.11.2.7 Init()

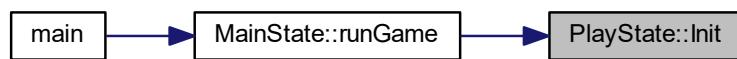
```
void PlayState::Init ( ) [virtual]
```

Implementuje [State](#).

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.11.2.8 RandomGen()

```
void PlayState::RandomGen ( ) [private]
```

Oto graf wywoływań tej funkcji:

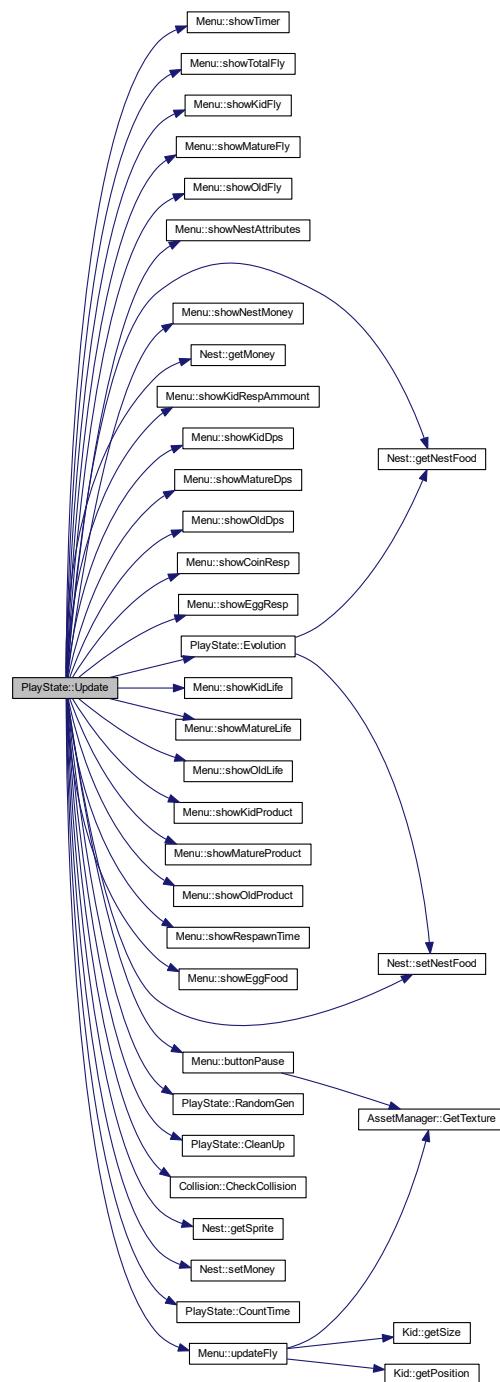


4.11.2.9 Update()

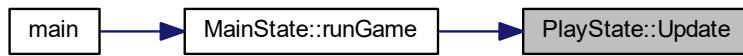
```
void PlayState::Update ( ) [virtual]
```

Implementuje State.

Oto graf wywołań dla tej funkcji:



Oto graf wywoływań tej funkcji:



4.11.3 Dokumentacja atrybutów składowych

4.11.3.1 assets

```
AssetManager* PlayState::assets [private]
```

4.11.3.2 collision

```
Collision PlayState::collision [private]
```

4.11.3.3 gniazdo

```
Nest* PlayState::gniazdo [private]
```

4.11.3.4 m_Coin_Time_Respawn

```
int PlayState::m_Coin_Time_Respawn = 150 [private]
```

4.11.3.5 m_dt

```
int PlayState::m_dt = 0 [private]
```

4.11.3.6 m_Egg_Food

```
int PlayState::m_Egg_Food = 200 [private]
```

4.11.3.7 m_Egg_Time_Respawn

```
int PlayState::m_Egg_Time_Respawn = 90 [private]
```

4.11.3.8 m_Kid_Ammount

```
int PlayState::m_Kid_Ammount = 5 [private]
```

4.11.3.9 m_Kid_DPS

```
float PlayState::m_Kid_DPS = 0.22 [private]
```

4.11.3.10 m_Kid_Life

```
float PlayState::m_Kid_Life = 100 [private]
```

4.11.3.11 m_Kid_Time

```
int PlayState::m_Kid_Time = 1800 [private]
```

4.11.3.12 m_Mature_DPS

```
float PlayState::m_Mature_DPS = 0.22 [private]
```

4.11.3.13 m_Mature_Life

```
float PlayState::m_Mature_Life = 200 [private]
```

4.11.3.14 m_Mature_Time

```
int PlayState::m_Mature_Time = 3600 [private]
```

4.11.3.15 m_Old_Breed

```
int PlayState::m_Old_Breed = 1800 [private]
```

4.11.3.16 m_Old_DPS

```
float PlayState::m_Old_DPS = 0.22 [private]
```

4.11.3.17 m_Old_Life

```
float PlayState::m_Old_Life = 300 [private]
```

4.11.3.18 m_Old_Time

```
int PlayState::m_Old_Time = 5400 [private]
```

4.11.3.19 m_ScreenSize

```
sf::Vector2f PlayState::m_ScreenSize [private]
```

4.11.3.20 menu

```
Menu* PlayState::menu [private]
```

4.11.3.21 pause

```
bool PlayState::pause = true [private]
```

4.11.3.22 state

```
GameStates* PlayState::state [private]
```

4.11.3.23 v_Coins

```
std::vector<Coin> PlayState::v_Coins [private]
```

4.11.3.24 v_Eggs

```
std::vector<Egg> PlayState::v_Eggs [private]
```

4.11.3.25 v_Kids

```
std::vector<Kid> PlayState::v_Kids [private]
```

4.11.3.26 v_Mature

```
std::vector<Mature> PlayState::v_Mature [private]
```

4.11.3.27 v_Old

```
std::vector<Old> PlayState::v_Old [private]
```

4.11.3.28 window

```
sf::RenderWindow* PlayState::window [private]
```

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z plików:

- [PlayState.h](#)
- [PlayState.cpp](#)

4.12 Dokumentacja klasy State

```
#include <State.h>
```

Diagram dziedziczenia dla State

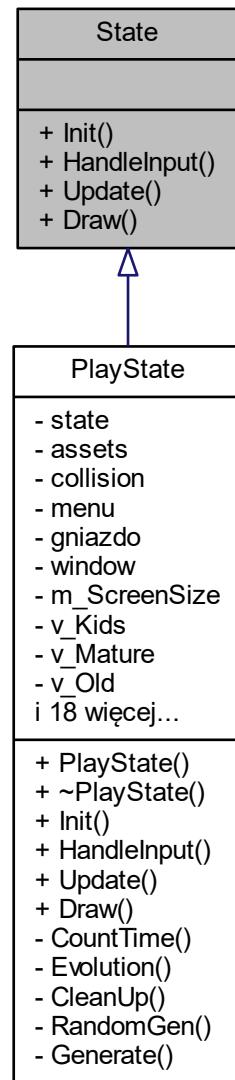
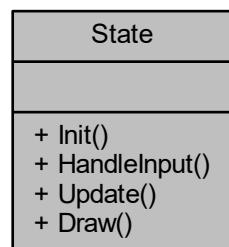


Diagram współpracy dla State:



Metody publiczne

- virtual void `Init ()=0`
- virtual void `HandleInput ()=0`
- virtual void `Update ()=0`
- virtual void `Draw ()=0`

Typy chronione

- enum `GameStates { Play }`

4.12.1 Dokumentacja składowych wyliczanych

4.12.1.1 GameStates

```
enum State::GameStates [protected]
```

Wartości wyliczeń

Play	
------	--

4.12.2 Dokumentacja funkcji składowych

4.12.2.1 Draw()

```
virtual void State::Draw ( ) [pure virtual]
```

Implementowany w [PlayState](#).

4.12.2.2 HandleInput()

```
virtual void State::HandleInput ( ) [pure virtual]
```

Implementowany w [PlayState](#).

4.12.2.3 Init()

```
virtual void State::Init ( ) [pure virtual]
```

Implementowany w [PlayState](#).

4.12.2.4 Update()

```
virtual void State::Update ( ) [pure virtual]
```

Implementowany w [PlayState](#).

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z pliku:

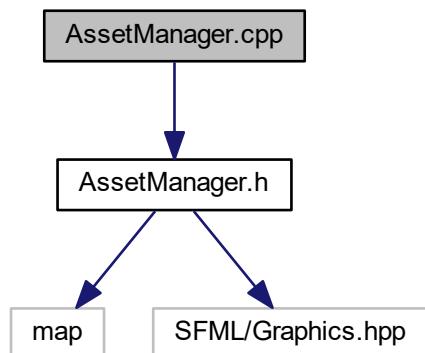
- [State.h](#)

Rozdział 5

Dokumentacja plików

5.1 Dokumentacja pliku AssetManager.cpp

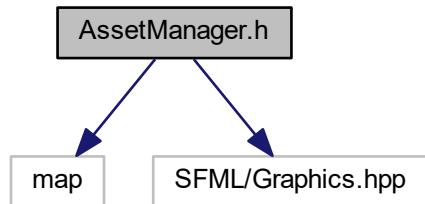
```
#include "AssetManager.h"  
Wykres zależności załączania dla AssetManager.cpp:
```



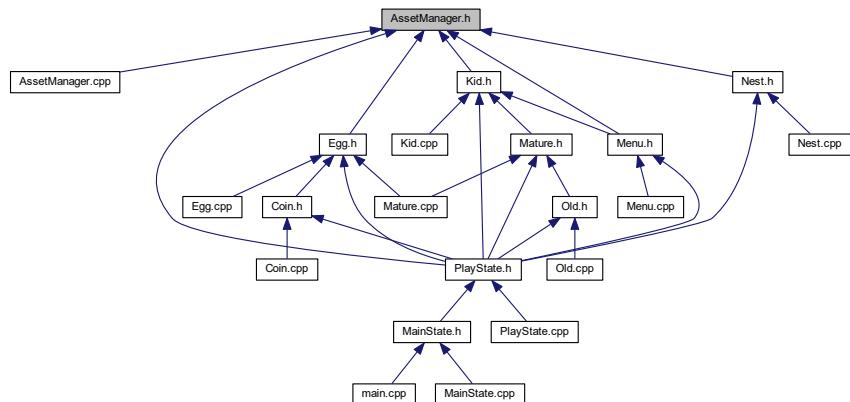
5.2 Dokumentacja pliku AssetManager.h

```
#include <map>  
#include <SFML/Graphics.hpp>
```

Wykres zależności załączania dla AssetManager.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



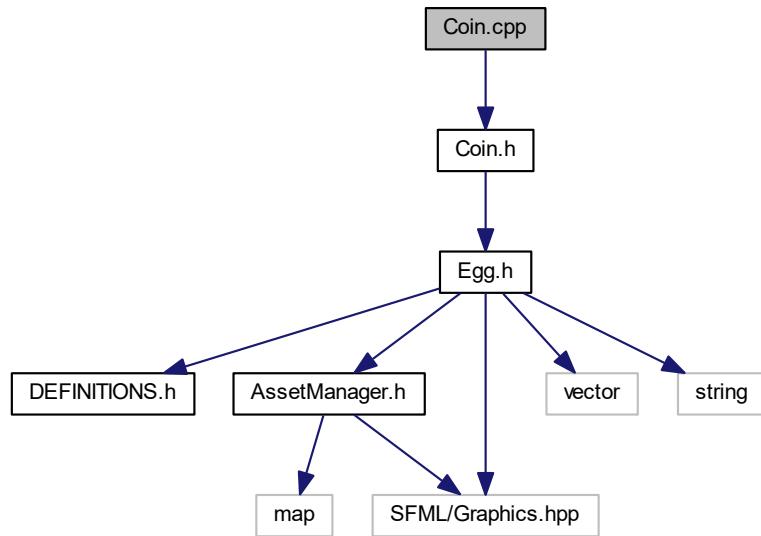
Komponenty

- class [AssetManager](#)

5.3 Dokumentacja pliku Coin.cpp

```
#include "Coin.h"
```

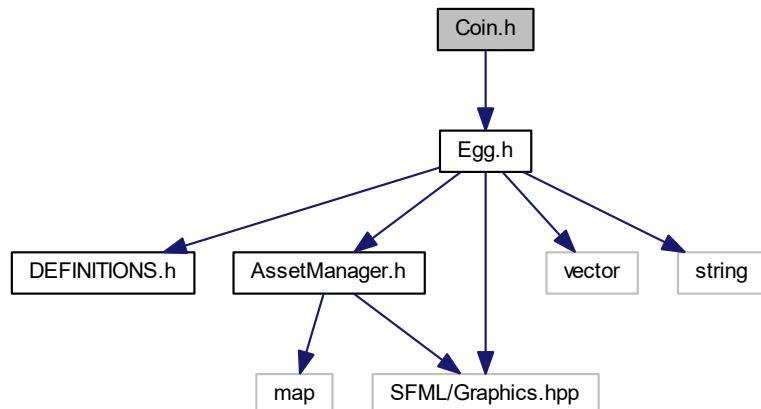
Wykres zależności załączania dla Coin.cpp:



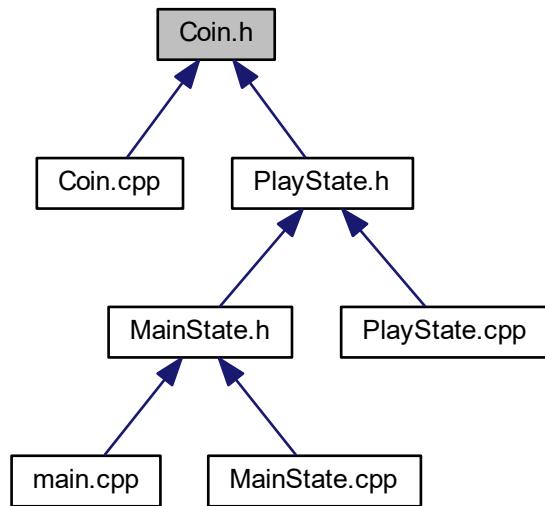
5.4 Dokumentacja pliku Coin.h

```
#include "Egg.h"
```

Wykres zależności załączania dla Coin.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



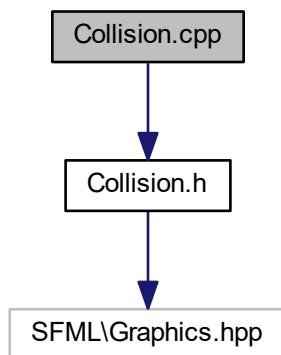
Komponenty

- class [Coin](#)

5.5 Dokumentacja pliku Collision.cpp

```
#include "Collision.h"
```

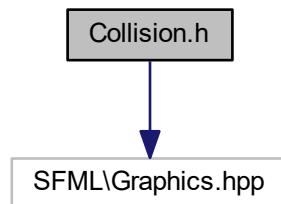
Wykres zależności załączania dla Collision.cpp:



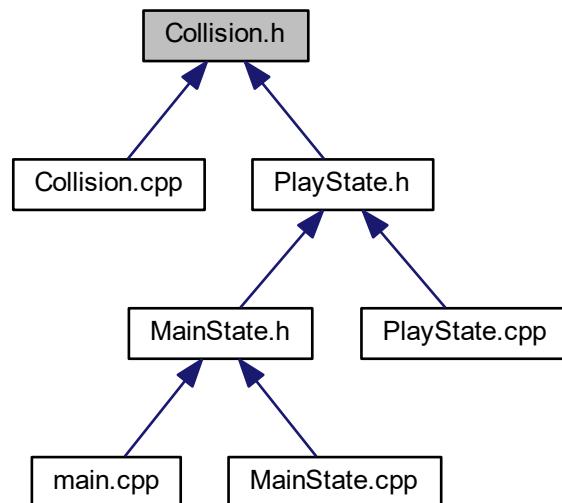
5.6 Dokumentacja pliku Collision.h

```
#include <SFML\Graphics.hpp>
```

Wykres zależności załączania dla Collision.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:

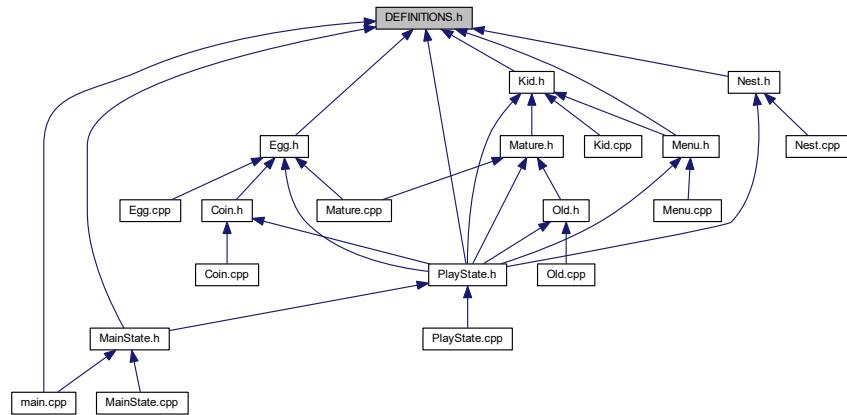


Komponenty

- class [Collision](#)

5.7 Dokumentacja pliku DEFINITIONS.h

Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



Definicje

- #define SCREEN_WIDTH 1224
- #define SCREEN_HEIGHT 768
- #define FPS_LIMIT 30
- #define RESPAWN_WIDTH 1024
- #define RESPAWN_HEIGHT 768
- #define KIDFLY_FILEPATH "img/kid.png"
- #define MATUREFLY_FILEPATH "img/fly-mature.png"
- #define MATUREFLYEGG_FILEPATH "img/fly-egg.png"
- #define OLDFLY_FILEPATH "img/fly-old.png"
- #define FLYCOIN_FILEPATH "img/fly-coin.png"
- #define NEST_FILEPATH "img/nest.png"
- #define EGG_FILEPATH "img/egg.png"
- #define COIN_FILEPATH "img/coin.png"
- #define PLUS_FILEPATH "img/plus.png"
- #define MINUS_FILEPATH "img/minus.png"
- #define BTNPause_FILEPATH "img/pause.png"
- #define BTNstart_FILEPATH "img/start.png"
- #define BTNGEN_FILEPATH "img/generate.png"
- #define TREBU_FILEPATH "font/TrebuchetMS.ttf"
- #define BOTTOM_FILEPATH "img/stopka.png"

5.7.1 Dokumentacja definicji

5.7.1.1 BOTTOM_FILEPATH

```
#define BOTTOM_FILEPATH "img/stopka.png"
```

5.7.1.2 BTNGEN_FILEPATH

```
#define BTNGEN_FILEPATH "img/generate.png"
```

5.7.1.3 BTNPAUSE_FILEPATH

```
#define BTNPAUSE_FILEPATH "img/pause.png"
```

5.7.1.4 BTNSTART_FILEPATH

```
#define BTNSTART_FILEPATH "img/start.png"
```

5.7.1.5 COIN_FILEPATH

```
#define COIN_FILEPATH "img/coin.png"
```

5.7.1.6 EGG_FILEPATH

```
#define EGG_FILEPATH "img/egg.png"
```

5.7.1.7 FLYCOIN_FILEPATH

```
#define FLYCOIN_FILEPATH "img/fly-coin.png"
```

5.7.1.8 FPS_LIMIT

```
#define FPS_LIMIT 30
```

5.7.1.9 KIDFLY_FILEPATH

```
#define KIDFLY_FILEPATH "img/kid.png"
```

5.7.1.10 MATUREFLY_FILEPATH

```
#define MATUREFLY_FILEPATH "img/fly-mature.png"
```

5.7.1.11 MATUREFLYEGG_FILEPATH

```
#define MATUREFLYEGG_FILEPATH "img/fly-egg.png"
```

5.7.1.12 MINUS_FILEPATH

```
#define MINUS_FILEPATH "img/minus.png"
```

5.7.1.13 NEST_FILEPATH

```
#define NEST_FILEPATH "img/nest.png"
```

5.7.1.14 OLDFLY_FILEPATH

```
#define OLDFLY_FILEPATH "img/fly-old.png"
```

5.7.1.15 PLUS_FILEPATH

```
#define PLUS_FILEPATH "img/plus.png"
```

5.7.1.16 RESPAWN_HEIGHT

```
#define RESPAWN_HEIGHT 768
```

5.7.1.17 RESPAWN_WIDTH

```
#define RESPAWN_WIDTH 1024
```

5.7.1.18 SCREEN_HEIGHT

```
#define SCREEN_HEIGHT 768
```

5.7.1.19 SCREEN_WIDTH

```
#define SCREEN_WIDTH 1224
```

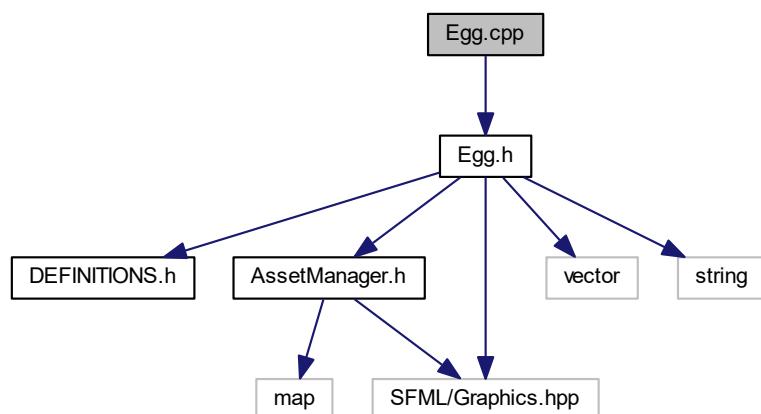
5.7.1.20 TREBU_FILEPATH

```
#define TREBU_FILEPATH "font/TrebuchetMS.ttf"
```

5.8 Dokumentacja pliku Egg.cpp

```
#include "Egg.h"
```

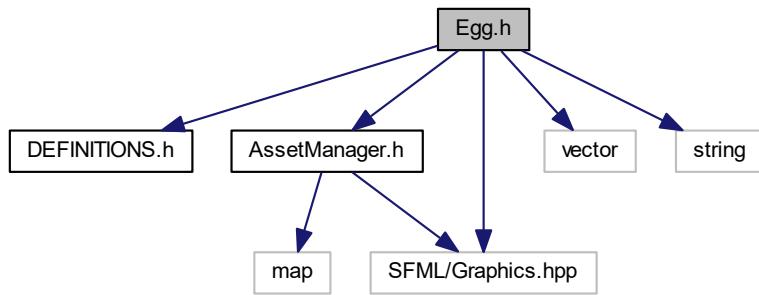
Wykres zależności załączania dla Egg.cpp:



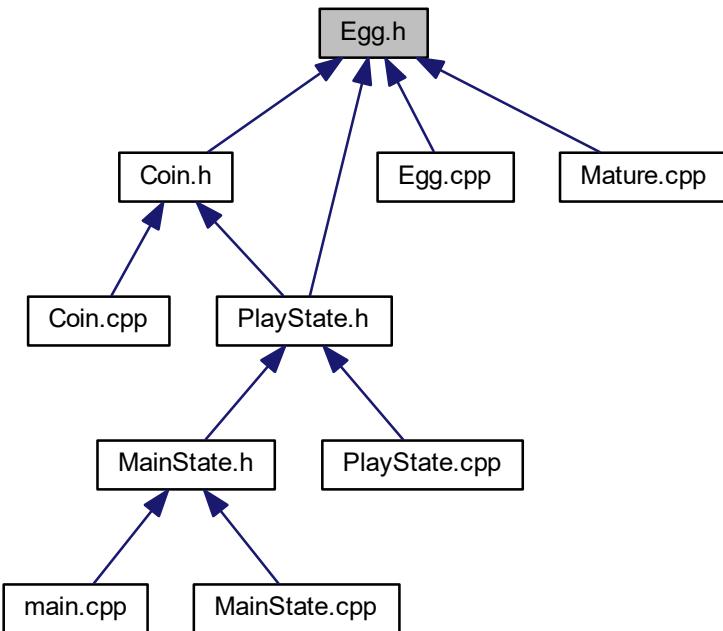
5.9 Dokumentacja pliku Egg.h

```
#include "DEFINITIONS.h"
#include "AssetManager.h"
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <vector>
#include <string>
```

Wykres zależności załączania dla Egg.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



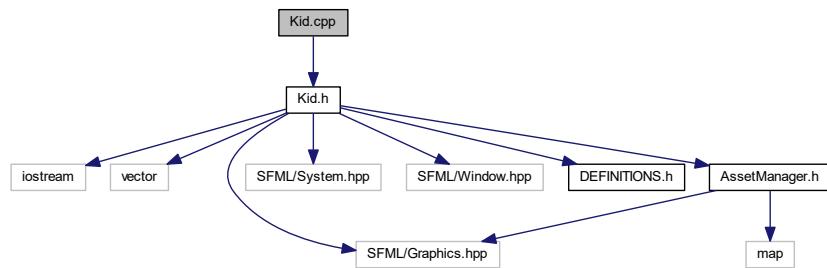
Komponenty

- class Egg

5.10 Dokumentacja pliku Kid.cpp

```
#include "Kid.h"
```

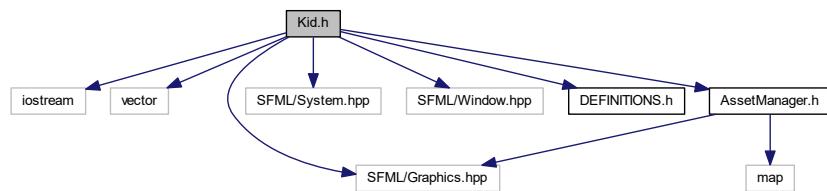
Wykres zależności załączania dla Kid.cpp:



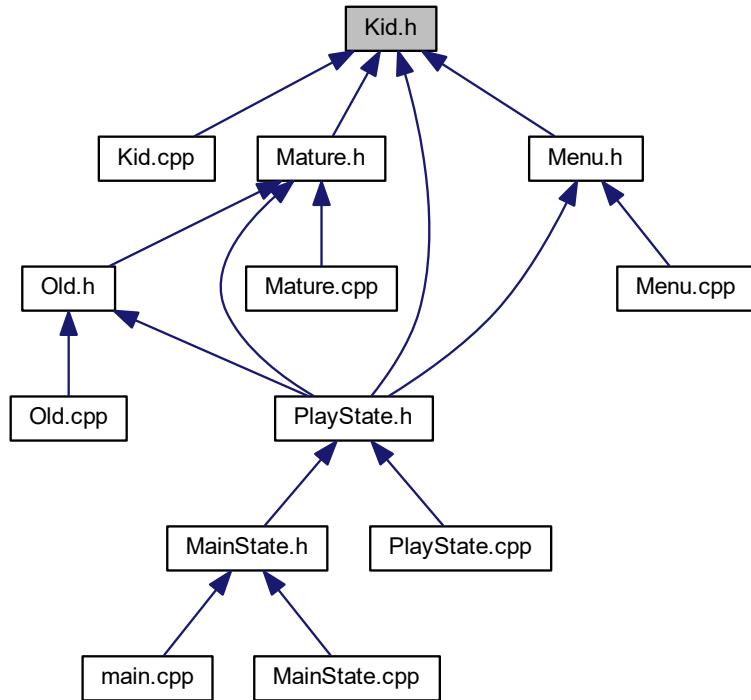
5.11 Dokumentacja pliku Kid.h

```
#include <iostream>
#include <vector>
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <SFML/System.hpp>
#include <SFML/Window.hpp>
#include "DEFINITIONS.h"
#include "AssetManager.h"
```

Wykres zależności załączania dla Kid.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



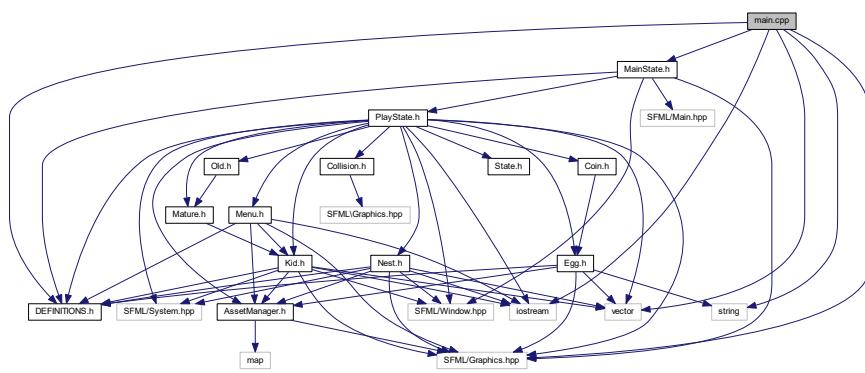
Komponenty

- class Kid

5.12 Dokumentacja pliku main.cpp

```
#include "DEFINITIONS.h"
#include "MainState.h"
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <iostream>
#include <string>
#include <vector>
```

Wykres zależności załączania dla main.cpp:



Funkcje

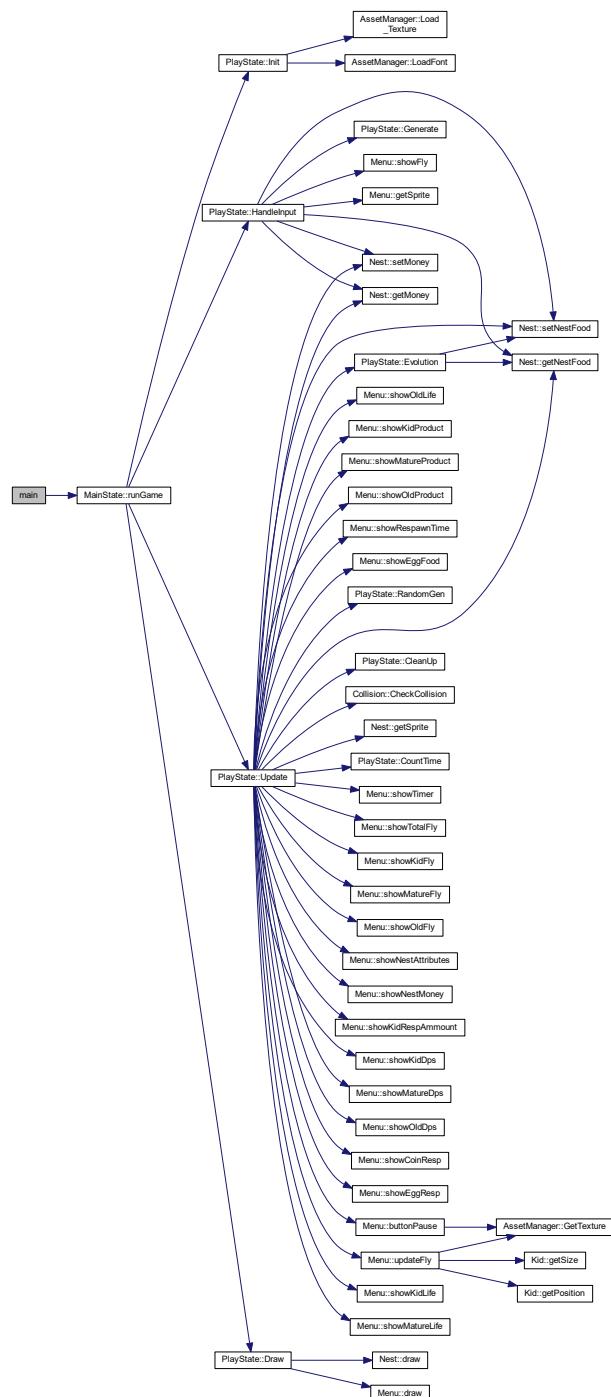
- int `main ()`

5.12.1 Dokumentacja funkcji

5.12.1.1 main()

```
int main ( )
```

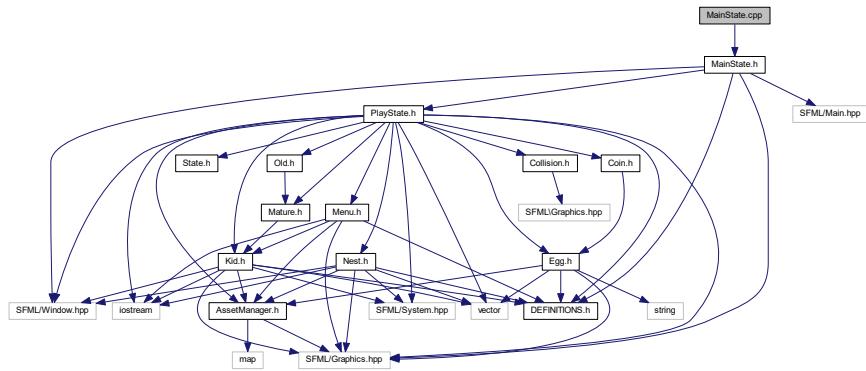
Oto graf wywołań dla tej funkcji:



5.13 Dokumentacja pliku MainState.cpp

```
#include "MainState.h"
```

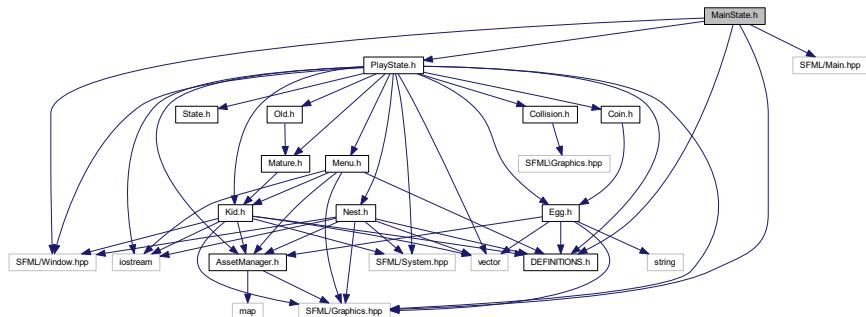
Wykres zależności załączania dla MainState.cpp:



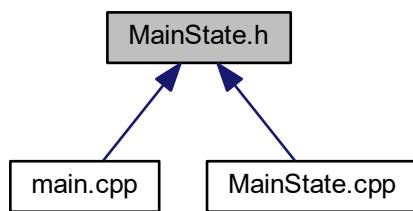
5.14 Dokumentacja pliku MainState.h

```
#include "DEFINITIONS.h"
#include "PlayState.h"
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <SFML/Window.hpp>
#include <SFML/Main.hpp>
```

Wykres zależności załączania dla MainState.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



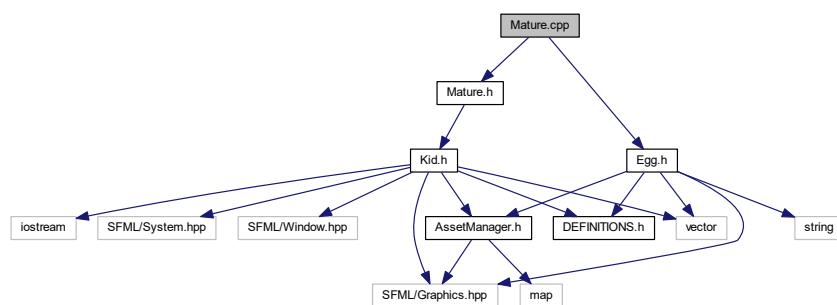
Komponenty

- class [MainState](#)

5.15 Dokumentacja pliku Mature.cpp

```
#include "Mature.h"
#include "Egg.h"
```

Wykres zależności załączania dla Mature.cpp:



Definicje

- [#define SPRITE_SPEED 1](#)

5.15.1 Dokumentacja definicji

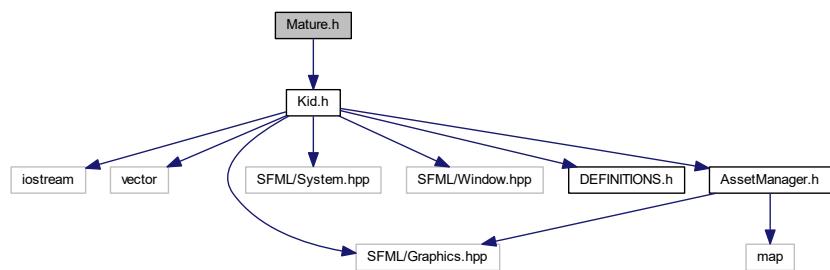
5.15.1.1 SPRITE_SPEED

```
#define SPRITE_SPEED 1
```

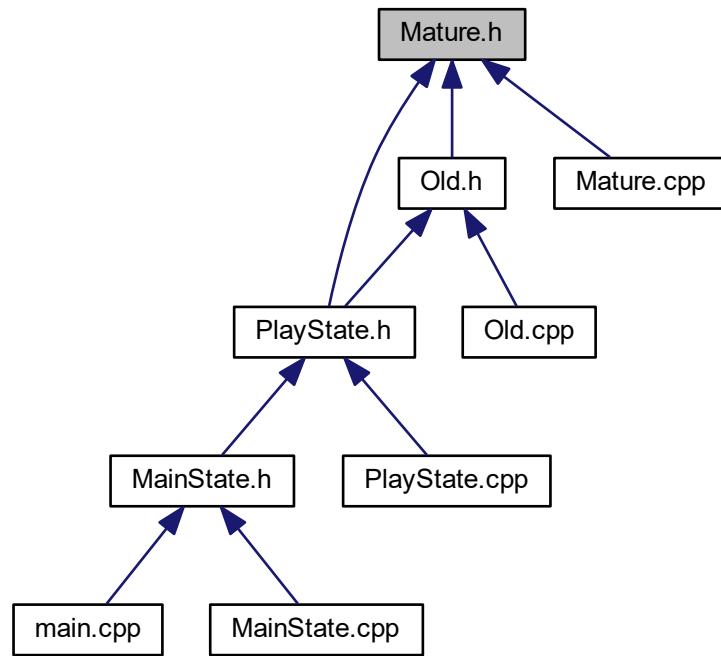
5.16 Dokumentacja pliku Mature.h

```
#include "Kid.h"
```

Wykres zależności załączania dla Mature.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



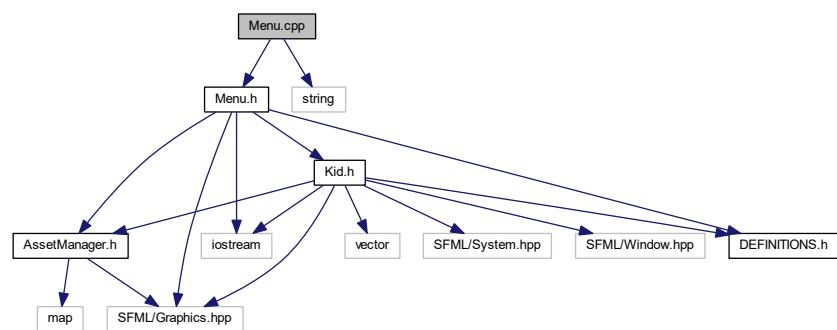
Komponenty

- class [Mature](#)

5.17 Dokumentacja pliku Menu.cpp

```
#include "Menu.h"
#include <string>
```

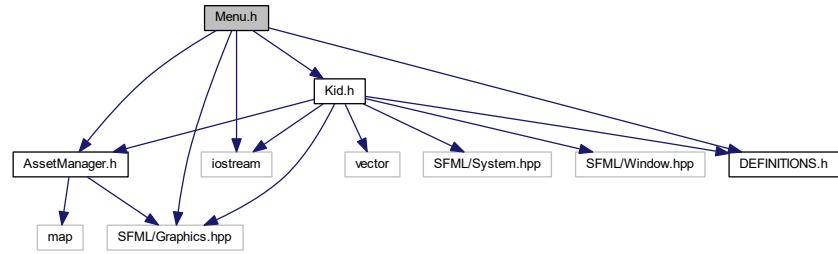
Wykres zależności załączania dla Menu.cpp:



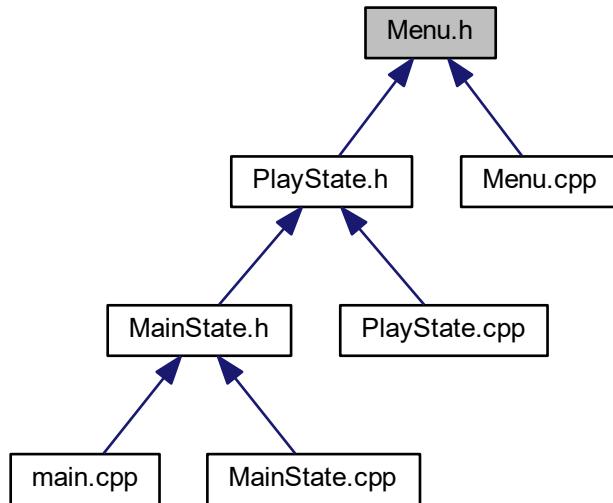
5.18 Dokumentacja pliku Menu.h

```
#include <iostream>
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include "DEFINITIONS.h"
#include "AssetManager.h"
#include "Kid.h"
```

Wykres zależności załączania dla Menu.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



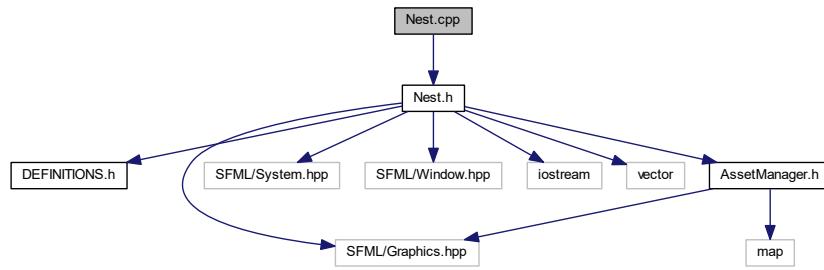
Komponenty

- class [Menu](#)

5.19 Dokumentacja pliku Nest.cpp

```
#include "Nest.h"
```

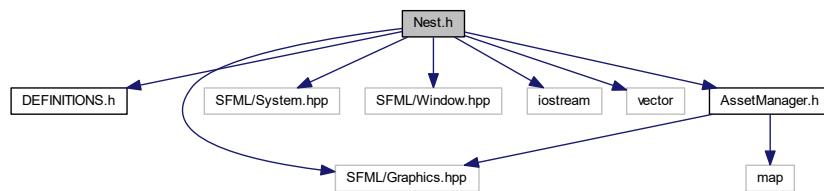
Wykres zależności załączania dla Nest.cpp:



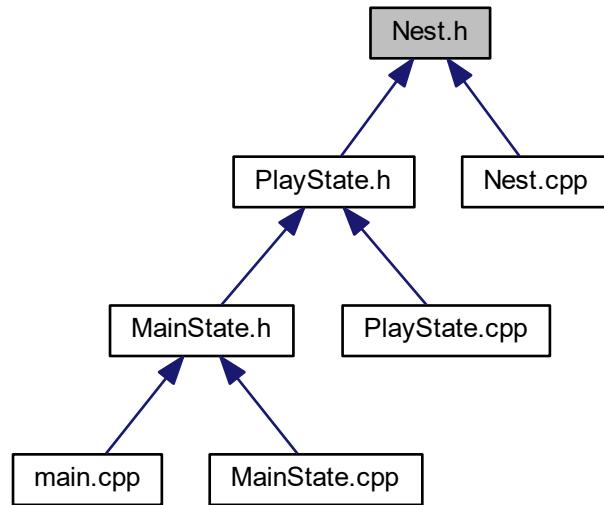
5.20 Dokumentacja pliku Nest.h

```
#include "DEFINITIONS.h"
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <SFML/System.hpp>
#include <SFML/Window.hpp>
#include <iostream>
#include <vector>
#include "AssetManager.h"
```

Wykres zależności załączania dla Nest.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



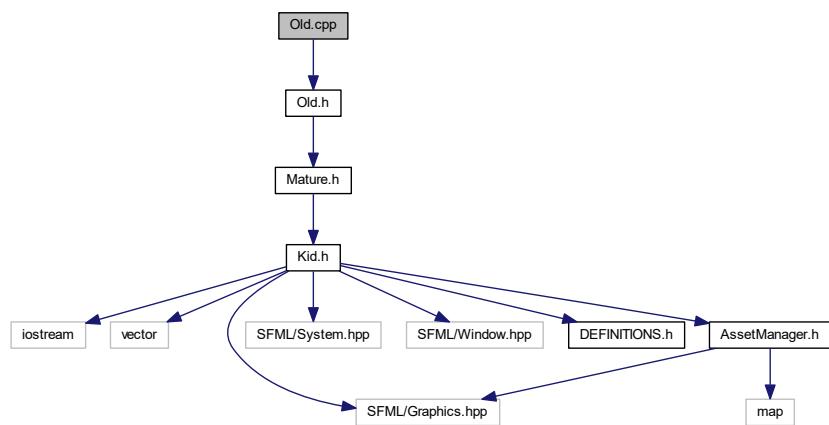
Komponenty

- class [Nest](#)

5.21 Dokumentacja pliku Old.cpp

```
#include "Old.h"
```

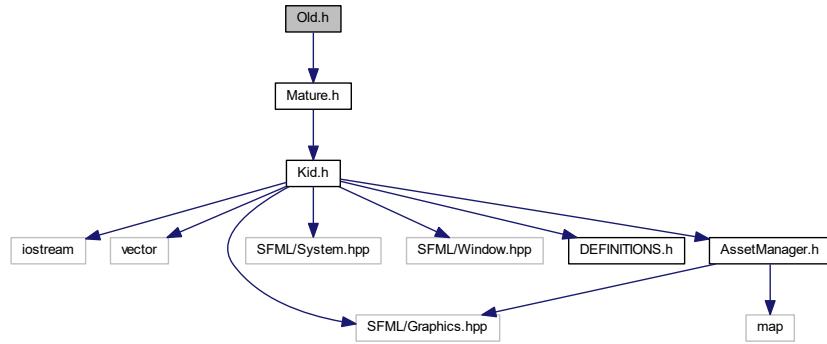
Wykres zależności załączania dla Old.cpp:



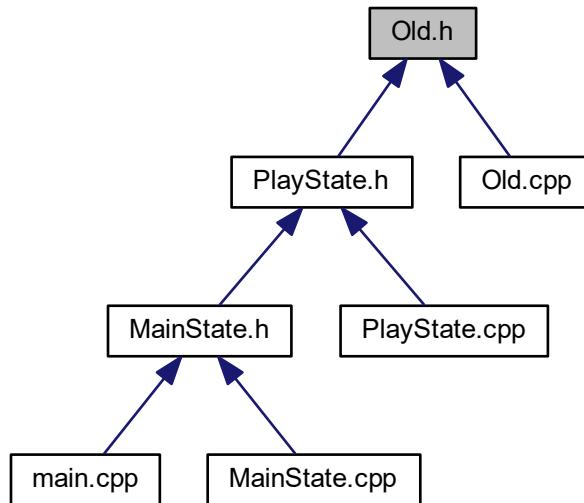
5.22 Dokumentacja pliku Old.h

```
#include "Mature.h"
```

Wykres zależności załączania dla Old.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



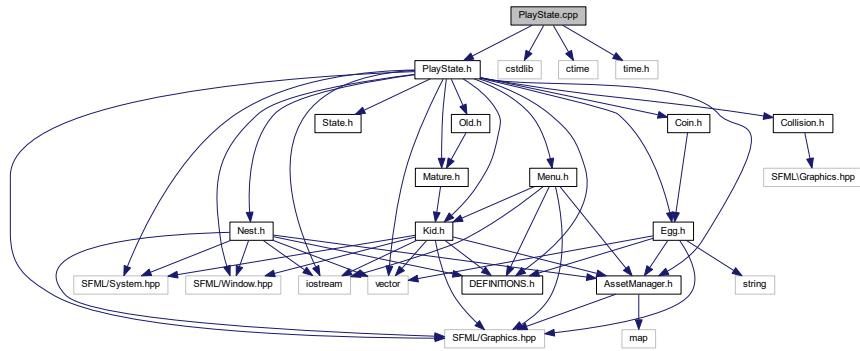
Komponenty

- class Old

5.23 Dokumentacja pliku PlayState.cpp

```
#include "PlayState.h"
#include <cstdlib>
#include <ctime>
#include <time.h>
```

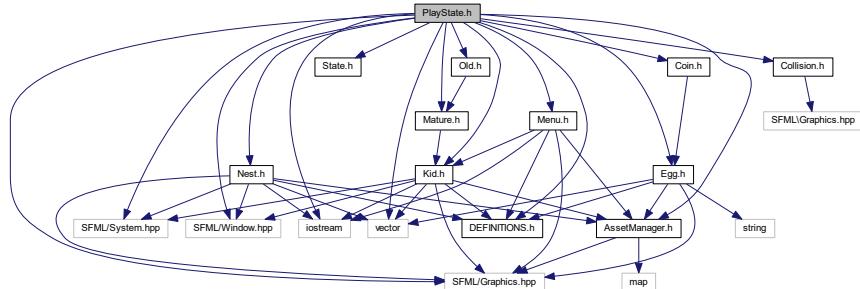
Wykres zależności załączania dla PlayState.cpp:



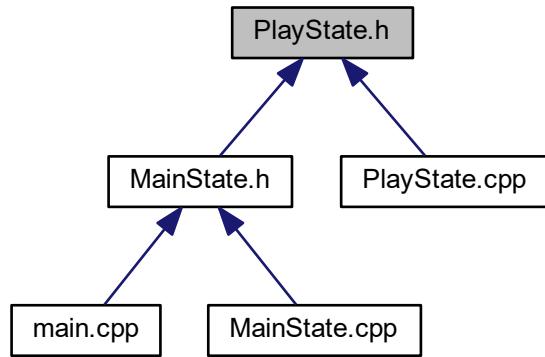
5.24 Dokumentacja pliku PlayState.h

```
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <SFML/System.hpp>
#include <SFML/Window.hpp>
#include <iostream>
#include <vector>
#include "State.h"
#include "DEFINITIONS.h"
#include "AssetManager.h"
#include "Mature.h"
#include "Kid.h"
#include "Old.h"
#include "Nest.h"
#include "Egg.h"
#include "Menu.h"
#include "Coin.h"
#include "Collision.h"
```

Wykres zależności załączania dla PlayState.h:



Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:

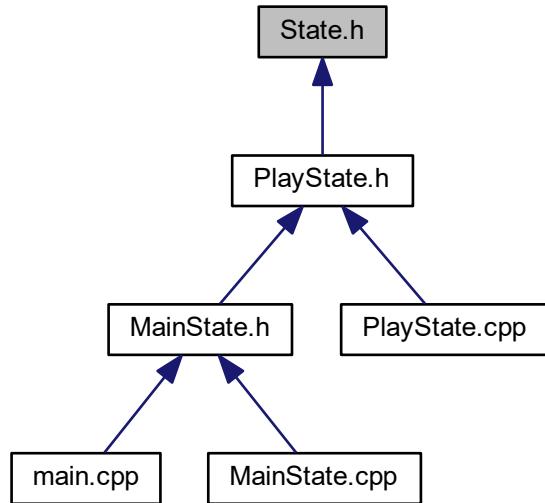


Komponenty

- class [PlayState](#)

5.25 Dokumentacja pliku State.h

Ten wykres pokazuje, które pliki bezpośrednio lub pośrednio załączają ten plik:



Komponenty

- class [State](#)

Indeks

_fonts
 AssetManager, 10
_textures
 AssetManager, 10
~AssetManager
 AssetManager, 8
~Coin
 Coin, 13
~Collision
 Collision, 15
~Egg
 Egg, 18
~Kid
 Kid, 26
~MainState
 MainState, 36
~Mature
 Mature, 41
~Menu
 Menu, 49
~Nest
 Nest, 73
~Old
 Old, 81
~PlayState
 PlayState, 87

a
 Kid, 30
a1
 Kid, 30
a2
 Kid, 30
AssetManager, 7
 _fonts, 10
 _textures, 10
 ~AssetManager, 8
 AssetManager, 8
 GetFont, 8
 GetTexture, 8
 Load_Texture, 9
 LoadFont, 9
AssetManager.cpp, 101
AssetManager.h, 101
assets
 PlayState, 94

b
 Kid, 30
b1

Kid, 31
b2
 Kid, 31
bornTime
 Kid, 31
BOTTOM_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 106
BTNGEN_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 106
btnGenerate
 Menu, 59
btnPause
 Menu, 59
BTNPause_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
BTNSTart_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
buttonPause
 Menu, 50

c
 Kid, 31
c1
 Kid, 31
c2
 Kid, 31
CheckCollision
 Collision, 15
CleanUp
 PlayState, 88
clock
 Menu, 59
Coin, 10
 ~Coin, 13
 Coin, 13
 Load_Texture, 13
 Coin.cpp, 102
 Coin.h, 103
 COIN_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
Collect
 Mature, 42
collectedInfo
 Kid, 31
Collision, 14
 ~Collision, 15
 CheckCollision, 15
 Collision, 14
collision
 PlayState, 94

Collision.cpp, 104
 Collision.h, 105
 CountTime
 PlayState, 88
 czasSymulacji
 Menu, 59

 DEFINITIONS.h, 106
 BOTTOM_FILEPATH, 106
 BTNGEN_FILEPATH, 106
 BTNPAUSE_FILEPATH, 107
 BTNSTART_FILEPATH, 107
 COIN_FILEPATH, 107
 EGG_FILEPATH, 107
 FLYCOIN_FILEPATH, 107
 FPS_LIMIT, 107
 KIDFLY_FILEPATH, 107
 MATUREFLY_FILEPATH, 107
 MATUREFLYEGG_FILEPATH, 108
 MINUS_FILEPATH, 108
 NEST_FILEPATH, 108
 OLDFLY_FILEPATH, 108
 PLUS_FILEPATH, 108
 RESPAWN_HEIGHT, 108
 RESPAWN_WIDTH, 108
 SCREEN_HEIGHT, 108
 SCREEN_WIDTH, 109
 TREBU_FILEPATH, 109

 doZniszczenia
 Egg, 21

 Draw
 PlayState, 88
 State, 99

 draw
 Egg, 19
 Kid, 26
 Mature, 42
 Menu, 50
 Nest, 74
 Old, 82

 Egg, 15
 ~Egg, 18
 doZniszczenia, 21
 draw, 19
 Egg, 18
 flaga, 21
 getPosition, 19
 getSize, 19
 getSprite, 19
 Load_Texture, 19
 m_Size, 21
 manager, 21
 position, 21
 setPosition, 20
 setSize, 20
 sprite, 21
 timeLeft, 20
 timeLeftToAutoDestroy, 22

 Egg.cpp, 109
 Egg.h, 110
 EGG_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
 elapsed
 Menu, 59
 Evolution
 PlayState, 89

 flaga
 Egg, 21
 flagaKolizja
 Kid, 31
 Fly
 Menu, 59
 FLYCOIN_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
 FlyNumber
 Menu, 60
 food
 Nest, 76
 foodCapacity
 Nest, 77
 foot
 Menu, 60
 FPS_LIMIT
 DEFINITIONS.h, 107

 GameStates
 State, 99
 garner
 Nest, 77
 garnerCapacity
 Nest, 77
 gatherInfo
 Kid, 26
 Generate
 PlayState, 90
 GetFont
 AssetManager, 8
 getMoney
 Nest, 74
 getNestFood
 Nest, 74
 getPosition
 Egg, 19
 Kid, 27
 getSize
 Egg, 19
 Kid, 27
 getSprite
 Egg, 19
 Kid, 27
 Mature, 42
 Menu, 50
 Nest, 75
 Old, 82
 GetTexture
 AssetManager, 8

givingBirth
 Old, 84
gniazdo
 PlayState, 94
Go_Get_It
 Mature, 42
 Old, 82
goSleep
 Kid, 32

HandleInput
 PlayState, 90
 State, 100
head
 Menu, 60
HpBar
 Kid, 32
 Nest, 77

Init
 PlayState, 91
 State, 100
instrukcja
 Kid, 32
isAsleep
 Kid, 32
isDead
 Kid, 32
itemPosition
 Kid, 32

Kid, 22
 ~Kid, 26
 a, 30
 a1, 30
 a2, 30
 b, 30
 b1, 31
 b2, 31
 bornTime, 31
 c, 31
 c1, 31
 c2, 31
 collectedInfo, 31
 draw, 26
 flagaKolizja, 31
 gatherInfo, 26
 getPosition, 27
 getSize, 27
 getSprite, 27
 goSleep, 32
 HpBar, 32
 instrukcja, 32
 isAsleep, 32
 isDead, 32
 itemPosition, 32
 Kid, 26
 kolizja, 28
 licznik, 32
 life, 32
 Load_Texture, 28
 manager, 33
 position, 33
 predkosc, 33
 Random_Respawn_Position, 28
 setPosition, 29
 setSize, 29
 size, 33
 sleep, 29
 sprite, 33
 startLife, 33
 Update_Move, 29
 wakeUp, 33
 wPionie, 33
 wPoziomie, 34
 x, 34
 y, 34
 kid
 Menu, 60
 Kid.cpp, 111
 Kid.h, 111
 KIDFLY_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
 KidProduct
 Menu, 60
 kolizja
 Kid, 28
 level
 Nest, 77
 licznik
 Kid, 32
 life
 Kid, 32
 Load_Texture
 AssetManager, 9
 Coin, 13
 Egg, 19
 Kid, 28
 Mature, 43
 Nest, 75
 Old, 82
 loadCoinTexture
 Old, 83
 LoadFont
 AssetManager, 9

m_Carry_Item
 Mature, 44
m_Coin_Time_Respawn
 PlayState, 94
m_dt
 PlayState, 94
m_Egg_Food
 PlayState, 94
m_Egg_Time_Respawn
 PlayState, 95
m_Go_To_Egg

Mature, 44
 m_Go_To_Sleep
 Mature, 44
 m_Kid_Ammount
 PlayState, 95
 m_Kid_DPS
 PlayState, 95
 m_Kid_Life
 PlayState, 95
 m_Kid_Time
 PlayState, 95
 m_Mature_DPS
 PlayState, 95
 m_Mature_Life
 PlayState, 95
 m_Mature_Time
 PlayState, 95
 m_Mission_Complete
 Mature, 44
 m_Old_Breed
 PlayState, 96
 m_Old_DPS
 PlayState, 96
 m_Old_Life
 PlayState, 96
 m_Old_Time
 PlayState, 96
 m_ScreenSize
 MainState, 38
 PlayState, 96
 m_Size
 Egg, 21
 main
 main.cpp, 113
 main.cpp, 112
 main, 113
 mainMenuBar
 Menu, 60
 MainState, 34
 ~MainState, 36
 m_ScreenSize, 38
 MainState, 36
 playState, 38
 runGame, 36
 window, 38
 MainState.cpp, 114
 MainState.h, 115
 manager
 Egg, 21
 Kid, 33
 Menu, 60
 Mature, 39
 ~Mature, 41
 Collect, 42
 draw, 42
 getSprite, 42
 Go_Get_It, 42
 Load_Texture, 43
 m_Carry_Item, 44
 m_Go_To_Egg, 44
 m_Go_To_Sleep, 44
 m_Mission_Complete, 44
 Mature, 41
 position, 44
 sprite, 45
 Update_Move, 43
 Mature.cpp, 116
 SPRITE_SPEED, 116
 Mature.h, 116
 MATUREFLY_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 107
 MATUREFLYEGG_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 108
 MatureProduct
 Menu, 60
 Menu, 45
 ~Menu, 49
 btnGenerate, 59
 btnPause, 59
 buttonPause, 50
 clock, 59
 czasSymulacji, 59
 draw, 50
 elapsed, 59
 Fly, 59
 FlyNumber, 60
 foot, 60
 getSprite, 50
 head, 60
 kid, 60
 KidProduct, 60
 mainMenuBar, 60
 manager, 60
 MatureProduct, 60
 Menu, 49
 minusCoinResp, 61
 minusEgg, 61
 minusEggResp, 61
 minusKidDps, 61
 minusKidLife, 61
 minusKidProduct, 61
 minusMatureDps, 61
 minusMatureLife, 61
 minusMatureProduct, 62
 minusOldDps, 62
 minusOldLife, 62
 minusOldProduct, 62
 minusRespawn, 62
 minusSpriteKid, 62
 minusSpriteKidResp, 62
 minusSpriteMature, 62
 minusSpriteNestFood, 63
 minusSpriteNestMoney, 63
 minusSpriteOld, 63
 OldProduct, 63
 p_Time, 63

plusCoinResp, 63
plusEgg, 63
plusEggResp, 63
plusKidDps, 64
plusKidLife, 64
plusKidProduct, 64
plusMatureDps, 64
plusMatureLife, 64
plusMatureProduct, 64
plusOldDps, 64
plusOldLife, 64
plusOldProduct, 65
plusRespawn, 65
plusSpriteKid, 65
plusSpriteKidResp, 65
plusSpriteMature, 65
plusSpriteNestFood, 65
plusSpriteNestMoney, 65
plusSpriteOld, 65
Show, 66
showCoinResp, 51
showCoinRespNumber, 66
showCoinRespText, 66
showEggFood, 51
showEggNumber, 66
showEggResp, 51
showEggRespNumber, 66
showEggRespText, 66
showEggText, 66
showFly, 52
showFlyBornNumber, 66
showFlyLifeNumber, 67
showFlyLifeText, 67
showFlyPositionNumber, 67
showFlyPositionText, 67
showFlySizeNumber, 67
showFlySpeedNumber, 67
showFlyTypeText, 67
showKidDps, 52
showKidDpsNumber, 67
showKidDpsText, 68
showKidFly, 52
showKidFlyNumber, 68
showKidFlyText, 68
showKidLife, 53
showKidLifeNumber, 68
showKidLifeText, 68
showKidProduct, 53
showKidProductNumber, 68
showKidProductText, 68
showKidRespAmmount, 53
showKidRespNumber, 68
showKidRespText, 69
showMatureDps, 54
showMatureDpsNumber, 69
showMatureDpsText, 69
showMatureFly, 54
showMatureFlyNumber, 69
showMatureFlyText, 69
showMatureLife, 54
showMatureLifeNumber, 69
showMatureLifeText, 69
showMatureProduct, 55
showMatureProductNumber, 69
showMatureProductText, 70
showNestAttributes, 55
showNestFoodNumber, 70
showNestFoodText, 70
showNestMoney, 55
showNestMoneyNumber, 70
showNestMoneyText, 70
showOldDps, 56
showOldDpsNumber, 70
showOldDpsText, 70
showOldFly, 56
showOldFlyNumber, 70
showOldFlyText, 71
showOldLife, 56
showOldLifeNumber, 71
showOldLifeText, 71
showOldProduct, 57
showOldProductName, 71
showOldProductText, 71
showRespawnNumber, 71
showRespawnText, 71
showRespawnTime, 57
showTimer, 57
showTotalFly, 58
showTotalFlyNumber, 71
showTotalFlyText, 72
timeElapsed, 72
updateFly, 58

menu
 PlayState, 96
Menu.cpp, 117
Menu.h, 118
MINUS_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 108

minusCoinResp
 Menu, 61

minusEgg
 Menu, 61

minusEggResp
 Menu, 61

minusKidDps
 Menu, 61

minusKidLife
 Menu, 61

minusKidProduct
 Menu, 61

minusMatureDps
 Menu, 61

minusMatureLife
 Menu, 61

minusMatureProduct
 Menu, 62

minusOldDps
 Menu, 62
 minusOldLife
 Menu, 62
 minusOldProduct
 Menu, 62
 minusRespawn
 Menu, 62
 minusSpriteKid
 Menu, 62
 minusSpriteKidResp
 Menu, 62
 minusSpriteMature
 Menu, 62
 minusSpriteNestFood
 Menu, 63
 minusSpriteNestMoney
 Menu, 63
 minusSpriteOld
 Menu, 63
 money
 Nest, 77

 Nest, 72
 ~Nest, 73
 draw, 74
 food, 76
 foodCapacity, 77
 garner, 77
 garnerCapacity, 77
 getMoney, 74
 getNestFood, 74
 getSprite, 75
 HpBar, 77
 level, 77
 Load_Texture, 75
 money, 77
 Nest, 73
 NestSprite, 77
 NestTexture, 77
 setMoney, 76
 setNestFood, 76
 Nest.cpp, 119
 Nest.h, 119
 NEST_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 108
 NestSprite
 Nest, 77
 NestTexture
 Nest, 77

 Old, 78
 ~Old, 81
 draw, 82
 getSprite, 82
 givingBirth, 84
 Go_Get_It, 82
 Load_Texture, 82
 loadCoinTexture, 83
 Old, 81
 OldTexture, 84
 position, 84
 sprite, 84
 Update_Move, 83
 Old.cpp, 120
 Old.h, 121
 OLDFLY_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 108
 OldProduct
 Menu, 63
 OldTexture
 Old, 84

 p_Time
 Menu, 63
 pause
 PlayState, 96
 Play
 State, 99
 PlayState, 85
 ~PlayState, 87
 assets, 94
 CleanUp, 88
 collision, 94
 CountTime, 88
 Draw, 88
 Evolution, 89
 Generate, 90
 gniazdo, 94
 HandleInput, 90
 Init, 91
 m_Coin_Time_Respawn, 94
 m_dt, 94
 m_Egg_Food, 94
 m_Egg_Time_Respawn, 95
 m_Kid_Ammount, 95
 m_Kid_DPS, 95
 m_Kid_Life, 95
 m_Kid_Time, 95
 m_Mature_DPS, 95
 m_Mature_Life, 95
 m_Mature_Time, 95
 m_Old_Breed, 96
 m_Old_DPS, 96
 m_Old_Life, 96
 m_Old_Time, 96
 m_ScreenSize, 96
 menu, 96
 pause, 96
 PlayState, 87
 RandomGen, 92
 state, 96
 Update, 92
 v_Coins, 97
 v_Eggs, 97
 v_Kids, 97
 v_Mature, 97
 v_Old, 97

window, 97
playState
 MainState, 38
PlayState.cpp, 122
PlayState.h, 122
PLUS_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 108
plusCoinResp
 Menu, 63
plusEgg
 Menu, 63
plusEggResp
 Menu, 63
plusKidDps
 Menu, 64
plusKidLife
 Menu, 64
plusKidProduct
 Menu, 64
plusMatureDps
 Menu, 64
plusMatureLife
 Menu, 64
plusMatureProduct
 Menu, 64
plusOldDps
 Menu, 64
plusOldLife
 Menu, 64
plusOldProduct
 Menu, 65
plusRespawn
 Menu, 65
plusSpriteKid
 Menu, 65
plusSpriteKidResp
 Menu, 65
plusSpriteMature
 Menu, 65
plusSpriteNestFood
 Menu, 65
plusSpriteNestMoney
 Menu, 65
plusSpriteOld
 Menu, 65
position
 Egg, 21
 Kid, 33
 Mature, 44
 Old, 84
predkosc
 Kid, 33
Random_Respawn_Position
 Kid, 28
RandomGen
 PlayState, 92
RESPAWN_HEIGHT
 DEFINITIONS.h, 108
 RESPAWN_WIDTH
 DEFINITIONS.h, 108
runGame
 MainState, 36
SCREEN_HEIGHT
 DEFINITIONS.h, 108
SCREEN_WIDTH
 DEFINITIONS.h, 109
setMoney
 Nest, 76
setNestFood
 Nest, 76
setPosition
 Egg, 20
 Kid, 29
setSize
 Egg, 20
 Kid, 29
Show
 Menu, 66
showCoinResp
 Menu, 51
showCoinRespNumber
 Menu, 66
showCoinRespText
 Menu, 66
showEggFood
 Menu, 51
showEggNumber
 Menu, 66
showEggResp
 Menu, 51
showEggRespNumber
 Menu, 66
showEggRespText
 Menu, 66
showEggText
 Menu, 66
showFly
 Menu, 52
showFlyBornNumber
 Menu, 66
showFlyLifeNumber
 Menu, 67
showFlyLifeText
 Menu, 67
showFlyPositionNumber
 Menu, 67
showFlyPositionText
 Menu, 67
showFlySizeNumber
 Menu, 67
showFlySpeedNumber
 Menu, 67
showFlyTypeText
 Menu, 67
showKidDps
 Menu, 52

showKidDpsNumber
 Menu, 67
showKidDpsText
 Menu, 68
showKidFly
 Menu, 52
showKidFlyNumber
 Menu, 68
showKidFlyText
 Menu, 68
showKidLife
 Menu, 53
showKidLifeNumber
 Menu, 68
showKidLifeText
 Menu, 68
showKidProduct
 Menu, 53
showKidProductNumber
 Menu, 68
showKidProductText
 Menu, 68
showKidRespAmmount
 Menu, 53
showKidRespNumber
 Menu, 68
showKidRespText
 Menu, 69
showMatureDps
 Menu, 54
showMatureDpsNumber
 Menu, 69
showMatureDpsText
 Menu, 69
showMatureFly
 Menu, 54
showMatureFlyNumber
 Menu, 69
showMatureFlyText
 Menu, 69
showMatureLife
 Menu, 54
showMatureLifeNumber
 Menu, 69
showMatureLifeText
 Menu, 69
showMatureProduct
 Menu, 55
showMatureProductNumber
 Menu, 69
showMatureProductText
 Menu, 70
showNestAttributes
 Menu, 55
showNestFoodNumber
 Menu, 70
showNestFoodText
 Menu, 70
showNestMoney
 Menu, 55
showNestMoneyNumber
 Menu, 70
showNestMoneyText
 Menu, 70
showOldDps
 Menu, 56
showOldDpsNumber
 Menu, 70
showOldDpsText
 Menu, 70
showOldFly
 Menu, 56
showOldFlyNumber
 Menu, 70
showOldFlyText
 Menu, 71
showOldLife
 Menu, 56
showOldLifeNumber
 Menu, 71
showOldLifeText
 Menu, 71
showOldProduct
 Menu, 57
showOldProductNumber
 Menu, 71
showOldProductText
 Menu, 71
showRespawnNumber
 Menu, 71
showRespawnText
 Menu, 71
showRespawnTime
 Menu, 57
showTimer
 Menu, 57
showTotalFly
 Menu, 58
showTotalFlyNumber
 Menu, 71
showTotalFlyText
 Menu, 72
size
 Kid, 33
sleep
 Kid, 29
sprite
 Egg, 21
 Kid, 33
 Mature, 45
 Old, 84
SPRITE_SPEED
 Mature.cpp, 116
startLife
 Kid, 33
 State, 98

Draw, 99
GameStates, 99
HandleInput, 100
Init, 100
Play, 99
Update, 100
state
 PlayState, 96
State.h, 123

timeElapsed
 Menu, 72
timeLeft
 Egg, 20
timeLeftToAutoDestroy
 Egg, 22
TREBU_FILEPATH
 DEFINITIONS.h, 109

Update
 PlayState, 92
 State, 100
Update_Move
 Kid, 29
 Mature, 43
 Old, 83
updateFly
 Menu, 58

v_Coins
 PlayState, 97
v_Eggs
 PlayState, 97
v_Kids
 PlayState, 97
v_Mature
 PlayState, 97
v_Old
 PlayState, 97

wakeUp
 Kid, 33
window
 MainState, 38
 PlayState, 97
wPionie
 Kid, 33
wPoziomie
 Kid, 34

x
 Kid, 34

y
 Kid, 34