

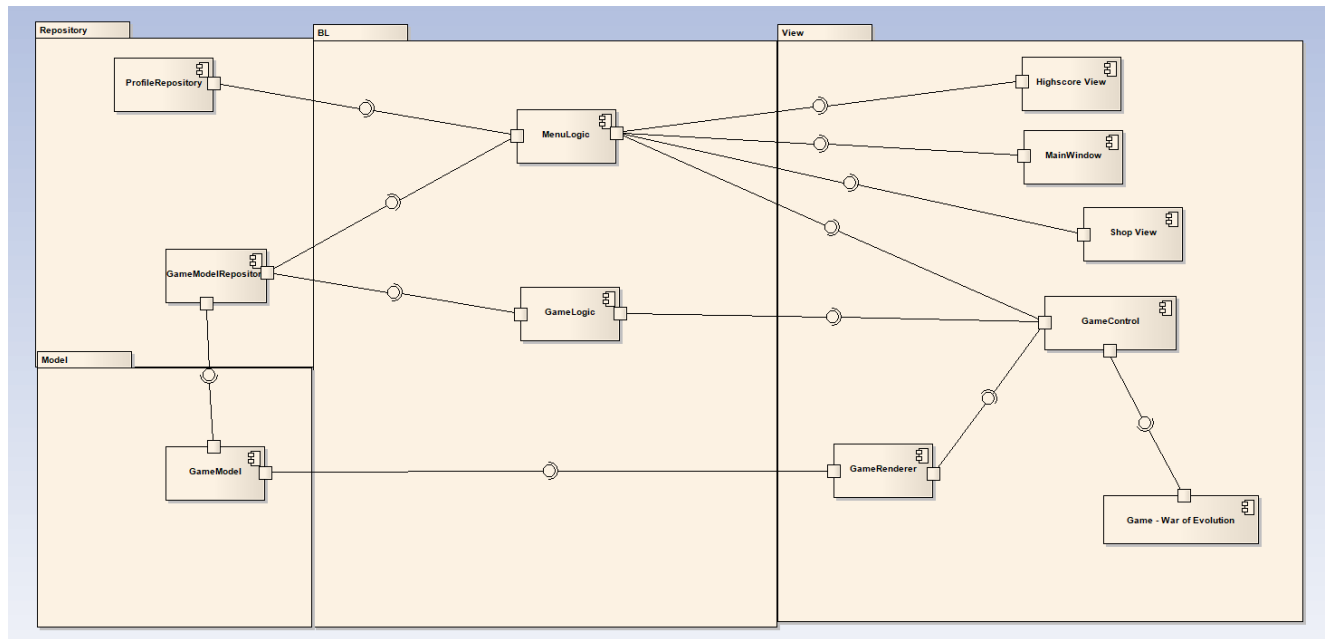
War of Evolution

Csuzdi Bence (BJ0R1Q) & Nagy Noel (UR1OPG)

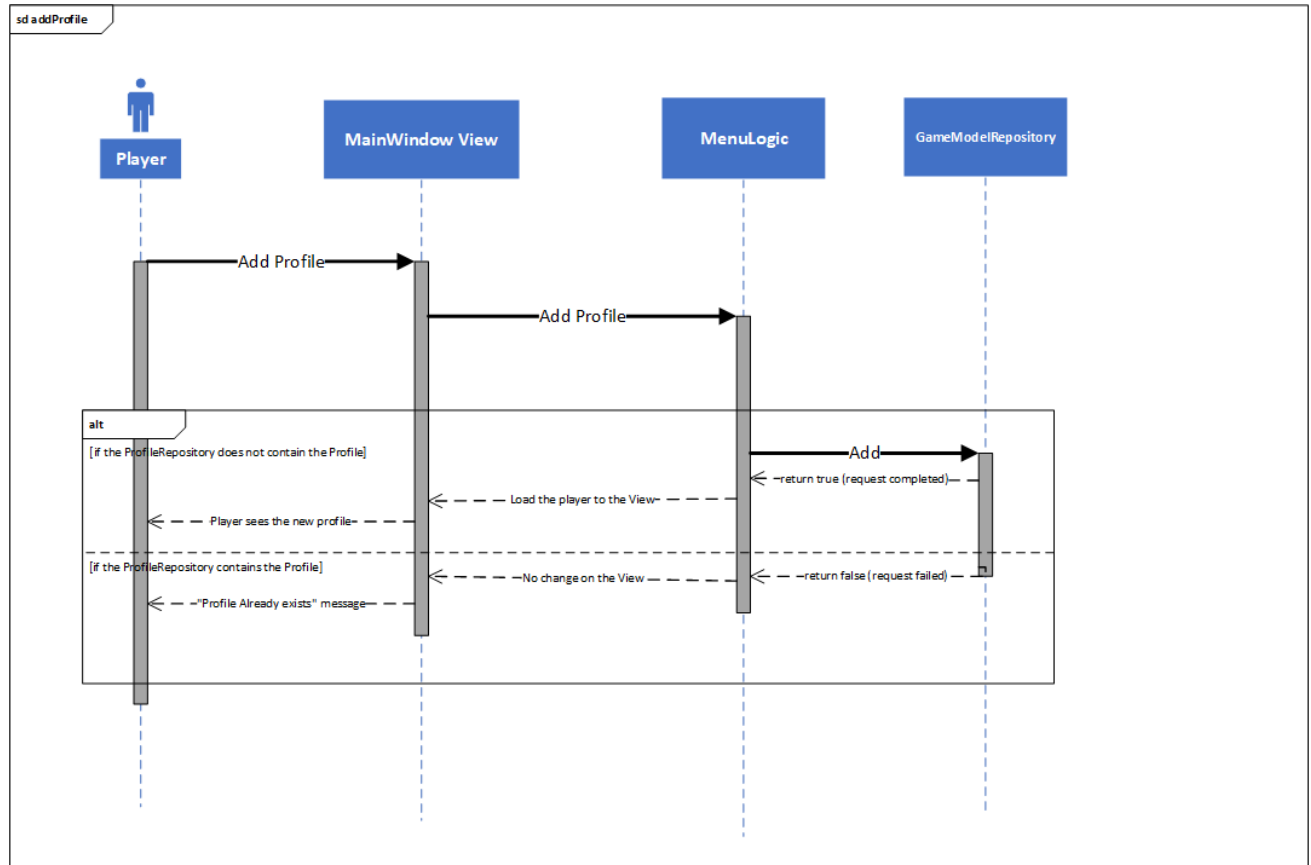
Component Diagram, Sequence Diagrams

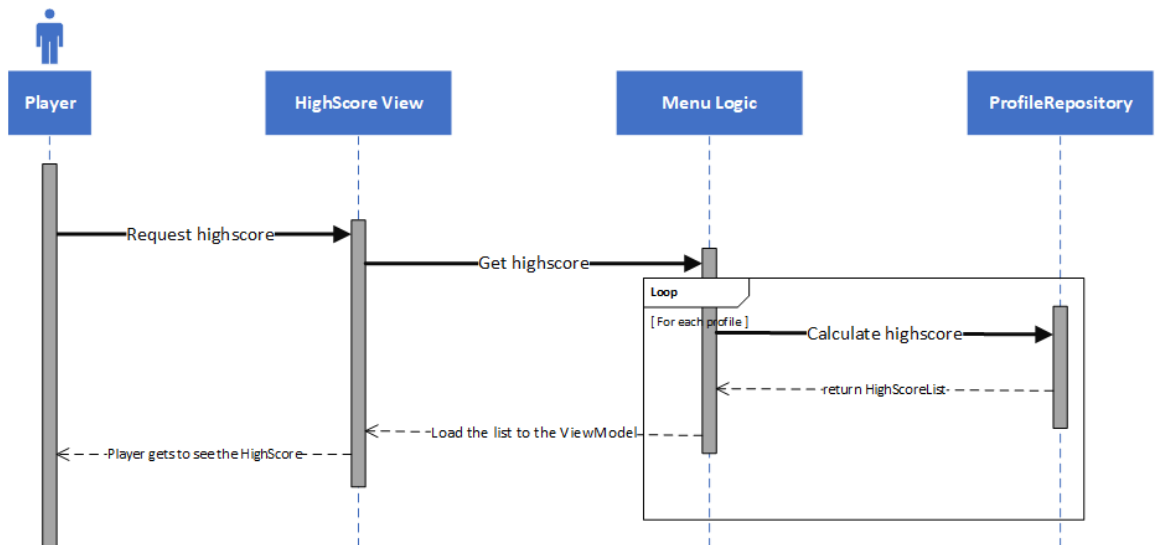
Interfaces

Component diagram:

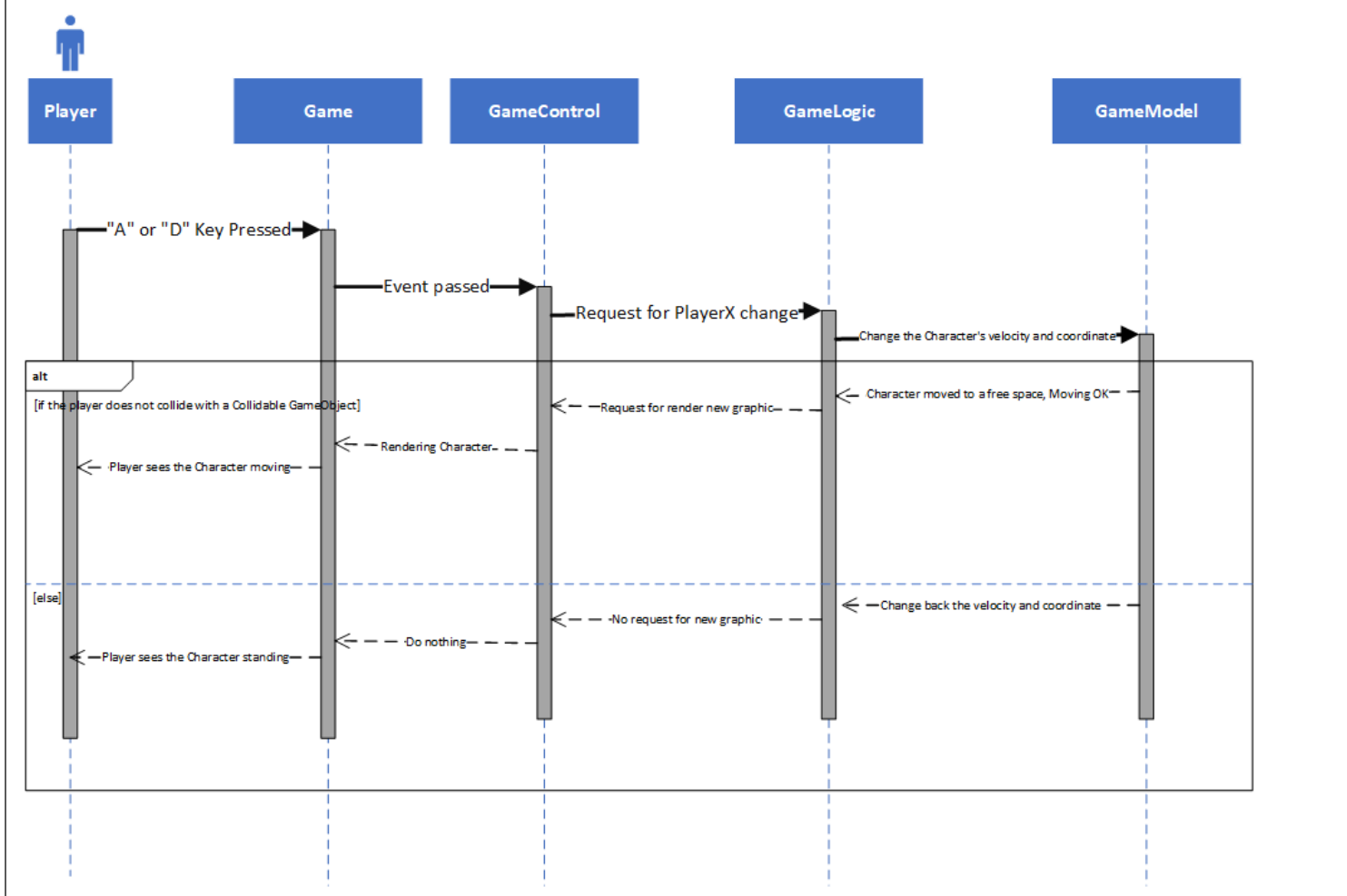


Sequence Diagrams:





sd MovePlayer



Interface-k (A Bitbucket repo-ban is megtalálhatóak – merge commit 2bb1942)

Model:

- IGameModel
 - Player Player { `get`; `set`; }
 - ICollection<Enemy> Enemies { `get`; `set`; }
 - Level Level { `get`; `set`; }
 - `double` GameWidth { `get`; `set`; }
 - `double` GameHeight { `get`; `set`; }

A model osztályok létre lettek hozva, néhány implementálva is lett. A származtatás még nem biztos, hogy így lesz. (Nem mindenhol van még implementálva az ősoosztály)

Repository:

- IRepository<T>
 - ICollection<T> GetItems { `get`; }
 - `void` LoadData();

Ez egy olyan generikus interface, mely bármilyen adat olvasására szolgál (írásra viszont nem).

- IWritableRepository<T> : IRepository<T>
 - `void` WriteData(ICollection<T> collection);

Megvalósítja az olvasást, kiegészül egy írással. Ez a későbbi esetleges bővítéseket segíti. Ezt az interface-t a ProfileRepository fogja megvalósítani, mivel profilokat olvasni, hozzáadni és törölni is lehet, illetve a játékon kívül is el kell érni, így független a játék logikájától.

- IGameModelRepository
 - IGameModel LoadGameModel(MyProfile profile, `int` levelNumber);
 - `void` SaveGameModel(IGameModel gameModel);

Dedikált GameModel olvasó interface, játékállapot betöltésére szolgál. A GameModelRepository egy Profil és pálya alapján tud majd betölteni egy GameModel-t és az visszaadódik majd a Repository-n keresztül.

Logic:

- IGameLogic
 - void PlayerMoveHorizontal();
 - void MoveEnemy(Enemy enemy);
 - void MoveEnemies(ICollection<Enemy> enemies);
 - void PlayerMoveVertical();
 - void Damage(Player player, Enemy enemy);
 - void KillEnemy(Enemy enemy);

A játék logikáját írja le, később még változhat, implementálás közben felmerülhet új feature.

- IMenuLogic
 - List<MyProfile> CalculateHighScores();
 - bool IsBuyable(MyProfile myProfile, Weapon weapon);
 - List<MyProfile> ListAllProfiles();
 - List<Weapon> AvailableWeaponsForOneProfile(MyProfile myProfile);

Játék logikájától függetlenített menü logikai interface.