«interface» ConnectionListener

+ connectionAdded(s : Server, c : HostedConnection) : void
+ connectionRemoved(s : Server, c : HostedConnection) : void

«interface» MessageListener

Type : HostedConnection

+ messageReceived(c : HostedConnection, pMessage : Message) : void

«interface» MessageListener

Type : Client

+ messageReceived(c : Client, pMessage : Message) : void

«interface» ActionListener

+ onAction(binding : String, isPressed : boolean, tpf : float) : void

«interface» ClientStateListener

+ clientConnected(c : Client) : void
+ clientDisconnected(c : Client c, info : ClientStateListener.DisconnectInfo) : void

SimpleApplication

MainServer

– myServer : Server
– port : int

+ connectionAdded(s : Server, c : HostedConnection) : void
+ connectionRemoved(s : Server, c : HostedConnection) : void
+ destroy() : void
+ messageReceived(c : HostedConnection, pMessage : Message) : void
+ simpleInitApp() : void
+ simpleUpdate(tpf : float) : void

MainClient

– bulletAppState : BulletAppState
– camDir : Vector3f
– camLeft : Vector3f
– down : boolean
– left : boolean
– myClient : Client
– player : CharacterControl
– players : HashMap<Integer, ClientData>
– playersNode : Node
– right : boolean
– serverIP : String
– serverPort : int
– spatials : HashMap<Integer, Spatial>
– up : boolean
– walkDirection : Vector3f
– worldWidth : float

+ MainClient(pServerIP : String)
+ clientConnected(c : Client) : void
+ clientDisconnected(c : Client c, info : ClientStateListener.DisconnectInfo) : void
+ destroy() : void
+ generateSphere(pID : int) : Spatial
+ initScene() : void
+ messageReceived(source : Client, pMessage : Message) : void
+ onAction(binding : String, isPressed : boolean, tpf : float) : void
+ setupKeys() : void
+ simpleInitApp() : void
+ simpleUpdate(tpf : float) : void

ClientData

– position : Vector3f
– rotation : Quaternion

+ ClientData()
+ ClientData(position : Vector3f, rotation : Quaternion)
+ getPosition() : Vector3f
+ getRotation() : Quaternion
+ setPosition(position : Vector3f) : void
+ setRotation(rotation : Quaternion) : void

ThreadSendClientList

– refServer : Server

+ run() : void
+ setServer(pServer : Server) : void

«interface» Runnable

CloseMessage

– id : int

+ CloseMessage()
+ CloseMessage(pId : int)
+ getID() : int

ClientListMessage

– clientList : HashMap<Integer, ClientData>

+ ClientListMessage()
+ ClientListMessage(clientList : HashMap<Integer, ClientData>)
+ getClientList() : HashMap<Integer, ClientData>

AbstractMessage

PositionRotationMessage

– posV : Vector3f
– rotQ : Quaternion

+ PositionRotationMessage()
+ PositionRotationMessage(pPosV : Vector3f, pRotQ : Quaternion)
+ getPosVector() : Vector3f
+ getRotQuaternion() : Quaternion