

Erstellt und Initialisiert die Spielumgebung.

<<interface>>

GUIToPDInterface

+keyPressed:void

+keyReleased:void

<<interface>>

PDToGUIInterface

+movePlayer:void

wird von GUI implementiert

Highscores

SpielManager

Spiel

+initClient:void

+initServer:void

+run:void

-destroyServer:void

-destroyClient:void

SpielerClient

-keylist:int

+keyPressed:void

+keyReleased:void

+setNetInterface:void

+getGUIInterface:void

-computeDirection:void

SpielfeldClient

-field:array

-spielfiguren:int

+setfield:void

+setplayer:void

+setGUIInterface:void

+getNetInterface:void

SpielFigur

-position:int

-direction:int

-numberOfBombs:int

-Reichweite:int

-alive:bool

-bombpressed:bool

+move:void

+setdirection:void

+dropbomb:void

+die:void

+addBomb:void

+getPosition:Position

+setBombPressed:void

+setNetInterface:void

-checkField:int

Spielfeld

-field:array

-players:vector

+setfield:void

+getfield:void

+setPlayer:void

<<interface>>

PDToNETClientInterface

+setdirection:void

+setbombpressed:void

<<interface>>

NETToPDClientInterface

+setfield:void

+setplayer:void

wird von Netzwerk implementiert

*SpielElement*

-position:int

+die:void

Powerup

-type:int

Mauer

Wand

-poweruptype:int

-createPowverup:void

Bombe

-Reichweite:int

-Verzoegerung:int

-creator:Spielfigur \*

-explode:void

<<interface>>

NETToPDInterface

+setdirection:void

+setbombpressed:void

<<interface>>

PDToNETInterface

+setfield:void

+setplayer:void

wird von Netzwerk implementiert