

App
+ WIDTH : int + HEIGHT : int + FPS : int - emptyImage : PImage - wallImage : PImage - brokenImage : PImage - playerImage : PImage - redEnemyImage : PImage - goalImage : PImage - yellowEnemyImage : PImage - bombImage : PImage - livesIcon : PImage - timerIcon : PImage; - timerFont : PFont - gameOverFont : PFont - empty : ArrayList<Empty> - walls : ArrayList<Wall> - bomb : ArrayList<Bomb> - broken : ArrayList<Broken> - goal : ArrayList<Goal> - player: ArrayList<Player> - redEnemy : ArrayList<RedEnemy> - yellowEnemy: ArrayList<YellowEnemy> - levelOneFile : String - levelTwoFile : String - currentLevel : int - levelOneTime : int - levelTwoTime : int - lives: int - playerTimer : int - redEnemyTimer : int - yellowEnemyTimer : int - bombTimer : int - explosionTimer : int - levelTime : int - counter : int - bombToRemove : Bomb - pressed : Boolean - bombRemove : Boolean - explosion : Boolean - reset : Boolean - gameOver : Boolean - gameWin : Boolean - levelFinished : Boolean
+ draw() + loadLevel(num : int) + setup() + keyPressed() + reset() + addBomb() + loadHeader() + gameOverScreen() + removeBomb(bomb : Bomb) + keyReleased() + settings()

Demolition Man

