

## Wiesn-Run

Erzeugt von Doxygen 1.8.6

Mit Jun 10 2015 15:31:49



# Inhaltsverzeichnis



# Kapitel 1

## Ausstehende Aufgaben

### Klasse `scoreStruct`

Das Konzept der Alkohol-Punkte muss noch ausgearbeitet werden.

Autor

Simon

### Klasse `stateStruct`

Es fehlen noch die States selbst.

Autor

Simon



## Kapitel 2

# Hierarchie-Verzeichnis

### 2.1 Klassenhierarchie

Die Liste der Ableitungen ist -mit Einschränkungen- alphabetisch sortiert:

Audio . . . . .	??
AudioControl . . . . .	??
eventStruct . . . . .	??
Game . . . . .	??
GameObject . . . . .	??
MovingObject . . . . .	??
Enemy . . . . .	??
Player . . . . .	??
Shoot . . . . .	??
Input . . . . .	??
RenderAttack . . . . .	??
RenderBackground . . . . .	??
RenderEnemy . . . . .	??
RenderGuiElement . . . . .	??
RenderObstacle . . . . .	??
RenderPlayer . . . . .	??
scoreStruct . . . . .	??
stateStruct . . . . .	??





## Kapitel 3

# Klassen-Verzeichnis

### 3.1 Auflistung der Klassen

Hier folgt die Aufzählung aller Klassen, Strukturen, Varianten und Schnittstellen mit einer Kurzbeschreibung:

Audio	??
AudioControl	??
Enemy	??
eventStruct	
Struktur für die Events Enthält objectA als Objekt, aus dessen Sicht die Kollision berechnet wurde. objectA ist immer ein <a href="#">MovingObject</a> , objectB kann beides sein. Die Art und Richtung der Kollision werden mit gespeichert	??
Game	??
GameObject	??
Input	??
MovingObject	??
Player	??
RenderAttack	??
RenderBackground	??
RenderEnemy	??
RenderGuiElement	??
RenderObstacle	??
RenderPlayer	??
scoreStruct	
Struktur für die Score des Spielers In dieser Struktur werden getötete Gegner, zurückgelegte Entfernung und Alkohol-Punkte gespeichert. Alkohol-Punkte erhält der Spieler für einen gewissen Pegel in einem Zeitabschnitt	??
Shoot	??
stateStruct	
Struktur für die States des Spiels Sowohl Sound- als auch Grafik-Ausgabe erhalten aus den States Informationen darüber, was gerade im Spiel passiert, z.B. dass gerade der Spieler angreift, ein Gegner stirbt etc	??



## Kapitel 4

# Klassen-Dokumentation

### 4.1 Audio Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/audio.h
- Wiesn-Run/src/audio.cpp

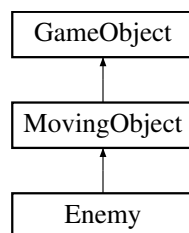
### 4.2 AudioControl Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/audiocontrol.h
- Wiesn-Run/src/audiocontrol.cpp

### 4.3 Enemy Klassenreferenz

Klassendiagramm für Enemy:



#### Öffentliche Methoden

- int **getHealth** () const
- void **setHealth** (int health)
- int **getInflictedDamage** () const
- bool **getDeath** () const
- void **setDeath** (bool death)
- void **update** ()

## Weitere Geerbte Elemente

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/enemy.h
- Wiesn-Run/src/enemy.cpp

## 4.4 eventStruct Strukturreferenz

Struktur für die Events Enthält objectA als Objekt, aus dessen Sicht die Kollision berechnet wurde. objectA ist immer ein [MovingObject](#), objectB kann beides sein. Die Art und Richtung der Kollision werden mit gespeichert.

```
#include <definitions.h>
```

### Öffentliche Attribute

- [GameObject](#) **objectA**
- [GameObject](#) **objectB**
- enum collisionType **collision**
- enum collisionDirection **direction**

### 4.4.1 Ausführliche Beschreibung

Struktur für die Events Enthält objectA als Objekt, aus dessen Sicht die Kollision berechnet wurde. objectA ist immer ein [MovingObject](#), objectB kann beides sein. Die Art und Richtung der Kollision werden mit gespeichert.

Autor

Simon

Die Dokumentation für diese Struktur wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- Wiesn-Run/src/definitions.h

## 4.5 Game Klassenreferenz

### Öffentliche Methoden

- void [startGame](#) ()  
*Startet das Spiel, wird einmalig von main() aufgerufen.*

### Öffentliche Attribute

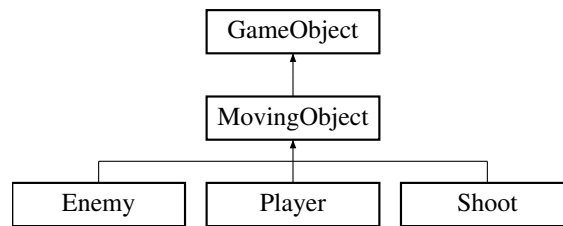
- std::list< struct [eventStruct](#) > **eventsToHandle**

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/game.h
- Wiesn-Run/src/game.cpp

## 4.6 GameObject Klassenreferenz

Klassendiagramm für GameObject:



### Öffentliche Methoden

- **GameObject** (int posX, int posY, int length, int height, consistencyType collusionType, objectType type)
- int **getPosX** () const
- int **getPosY** () const
- int **getLength** () const
- int **getHeight** () const
- objectType **getType** () const
- collisionType **getCollisionType** () const

### Geschützte Attribute

- int **posX**
- int **posY**
- consistencyType **collisionType**

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/gameobject.h
- Wiesn-Run/src/gameobject.cpp

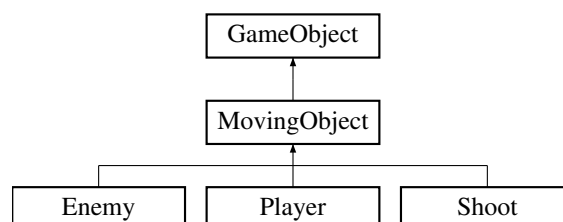
## 4.7 Input Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/input.h
- Wiesn-Run/src/input.cpp

## 4.8 MovingObject Klassenreferenz

Klassendiagramm für MovingObject:



## Öffentliche Methoden

- void **setPosX** (int posX)
- void **setPosY** (int posY)
- int **getSpeedX** () const
- int **getSpeedY** () const
- void **setSpeedX** (int speedX)
- void **setSpeedY** (int speedY)
- virtual void **update** ()

## Geschützte Methoden

- void **updatePosition** ()

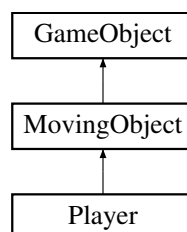
## Weitere Geerbte Elemente

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/movingobject.h
- Wiesn-Run/src/movingobject.cpp

## 4.9 Player Klassenreferenz

Klassendiagramm für Player:



## Öffentliche Methoden

- int **getHealth** () const
- void **setHealth** (int health)
- int **getAlcoholLevel** () const
- void **increaseAlcoholLevel** (int additionalAlcohol)
- void **decreaseAlcoholLevel** ()
- int **getAmmunatiuon** () const
- void **increaseAmmunation** ()
- void **decreaseAmmunation** ()
- int **getImmunityCooldown** () const
- void **setImmunityCooldown** (int immunityCooldown)
- void **setJump** (bool jump)
- void **setFall** ()
- void **resetJump** ()
- void **update** ()

## Weitere Geerbte Elemente

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/player.h
- Wiesn-Run/src/player.cpp

## 4.10 RenderAttack Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderattack.h
- Wiesn-Run/src/renderattack.cpp

## 4.11 RenderBackground Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderbackground.h
- Wiesn-Run/src/renderbackground.cpp

## 4.12 RenderEnemy Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderenemy.h
- Wiesn-Run/src/renderenemy.cpp

## 4.13 RenderGuiElement Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderguiement.h
- Wiesn-Run/src/renderguiement.cpp

## 4.14 RenderObstacle Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderobstacle.h
- Wiesn-Run/src/renderobstacle.cpp

## 4.15 RenderPlayer Klassenreferenz

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/renderplayer.h
- Wiesn-Run/src/renderplayer.cpp

## 4.16 scoreStruct Strukturreferenz

Struktur für die Score des Spielers In dieser Struktur werden getötete Gegner, zurückgelegte Entfernung und Alkohol-Punkte gespeichert. Alkohol-Punkte erhält der Spieler für einen gewissen Pegel in einem Zeitabschnitt.

```
#include <definitions.h>
```

### Öffentliche Attribute

- int **enemiesKilled**
- int **distanceCovered**
- int **alcoholPoints**

### 4.16.1 Ausführliche Beschreibung

Struktur für die Score des Spielers In dieser Struktur werden getötete Gegner, zurückgelegte Entfernung und Alkohol-Punkte gespeichert. Alkohol-Punkte erhält der Spieler für einen gewissen Pegel in einem Zeitabschnitt.

**Noch zu erledigen** Das Konzept der Alkohol-Punkte muss noch ausgearbeitet werden.

Autor

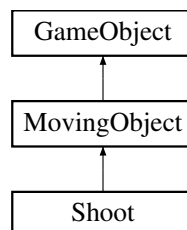
Simon

Die Dokumentation für diese Struktur wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- Wiesn-Run/src/definitions.h

## 4.17 Shoot Klassenreferenz

Klassendiagramm für Shoot:



### Öffentliche Methoden

- int **getInflictedDamage** () const
- void **update** ()

### Weitere Geerbte Elemente

Die Dokumentation für diese Klasse wurde erzeugt aufgrund der Dateien:

- Wiesn-Run/src/shoot.h
- Wiesn-Run/src/shoot.cpp



## 4.18 stateStruct Strukturreferenz

Struktur für die States des Spiels Sowohl Sound- als auch Grafik-Ausgabe erhalten aus den States Informationen darüber, was gerade im Spiel passiert, z.B. dass gerade der Spieler angreift, ein Gegner sribt etc.

```
#include <definitions.h>
```

### Öffentliche Attribute

- bool **playerJumping**
- bool **playerAttacking**
- bool **playerRunning**
- bool **playerThrowing** bool **playerHit**
- bool **gameOver**
- bool **enemyHit**
- bool **enemyAttacking**
- bool **enemyThrowing**
- bool **enemyDead**
- bool **beerCollected**
- bool **chickenCollected**

### 4.18.1 Ausführliche Beschreibung

Struktur für die States des Spiels Sowohl Sound- als auch Grafik-Ausgabe erhalten aus den States Informationen darüber, was gerade im Spiel passiert, z.B. dass gerade der Spieler angreift, ein Gegner sribt etc.

**Noch zu erledigen** Es fehlen noch die States selbst.

Autor

Simon

Die Dokumentation für diese Struktur wurde erzeugt aufgrund der Datei:

- Wiesn-Run/src/definitions.h