

# Dokumentation

---

## main

Zeile(n)	Erklärung
1 - 11	import von verwendeten Modulen
13 - 20	Enum-Klasse für den Status des Spiels
23	Laden der Konfiguration
26	main-Funktion (Ausführung wenn Python bereit)
27 - 36	Erstellung und Konfiguration der PyGame-Objekte
45 - 48	Menü-Musik spielen
51	unendliche Schleife, die das Spielgeschehen steuert
53	Abfrage eingegangener Events
55 - 59	Abbruch, wenn Schließen
61 - 67	Startmenü, Erstellung, Zeichnung und Verarbeitung
71 - 74	Menü-Musik spielen
76 - 89	Erstellung Kurven für Konfiguration
91 - 96	Setup-Menü, Erstellung mit Konfigurations-Kurven, Zeichnung und Verarbeitung
98 - 110	Spiel: Spiel-Musik, Spiel- "Brett" Erstellung, Zeichnung und Verarbeitung
112 - 121	Abschluss-Menü mit Kurven des Spiels, Erstellung, Zeichnung und Verarbeitung
123 - 125	Abbruch, wenn Schließen
128	gezeichnete Objekte sichtbar machen
131	Zyklus der Schleife passend zu vorgegebenen FPS halten

Zeile(n)	Erklärung
133 - 134	Aufräumen, wenn Schließen

## audio

Zeile(n)	Erklärung
1 - 3	import von verwendeten Modulen
5 - 10	Enum-Klasse für Status des Audio-Outputs
12 - 22	Music-Klasse, Grundlage für folgend
25 - 32	Menü- und Spiel-Musik durch Pfade zu MP3s

## geometry

Zeile(n)	Erklärung
1 - 4	import von verwendeten Modulen
(generell)	Klassen, die grafische Objekte darstellen. Werden mit Werten erstellt und besitzen lediglich eine Funktion zum Darstellen auf dem Display.
6 - 14	Line-Klasse, einfache Linie
17 - 34	Path-Klasse, Pfad aus mehreren Linien
27 - 34	Zeichnen einer Linie nach der anderen
37 - 51	Rect-Klasse, Rechteck, gefüllt oder ungefüllt
54 - 71	Circle-Klasse, Kreis, gefüllt oder ungefüllt

## curve

Zeile(n)	Erklärung
1 - 8	import von verwendeten Modulen
10 - 26	ConfigCurve-Klasse, einfache Kurve zum Einstellen
22 - 23	(De-)Aktivierung der Kurve

Zeile(n)	Erklärung
25 - 26	Konvertierung zur "richtigen" Kurve
29 - 86	Curve-Klasse, eigentliche Kurve
46 - 59	Methoden zum Steuern der Kurve
61 - 64	Vorwärtsbewegung um Streck in Wegrichtung
66 - 79	Aktualisierung der Kurve, Bewegung
81 - 86	Zeichnen der Kurve

## game

Zeile(n)	Erklärung
1 - 2	import von verwendeten Modulen
4 - 84	Game-Klasse
12 - 28	Reaktion auf Tastendrucke -> an Kurven weiterleiten
30 - 75	wenn Kurve nicht kollidiert, updaten, ansonsten nicht mehr verfolgen und dem Stand beitragen
77 - 84	Zeichnen des gesamten Spielfeldes

## menu

Zeile(n)	Erklärung
1 - 6	import von verwendeten Modulen
8 - 27	Menu-Klasse, Grundmenü, Event-Handling (wird von Aufbauenden weitergeführt) und Zeichnen
30 - 45	Start-Klasse, Startmenü, Text als Elemente
48 - 115	Setup-Klasse, Konfigurationsmenü
63 - 81	Darstellung der Spieler, nach Aktivität unterschieden
85 - 92	Umwandlung in tatsächliche Kurven

Zeile(n)	Erklärung
100 – 115	(De-) Aktivierung der Kurven
118 – 159	End-Klasse, End-Menü
132 – 153	Darstellung der Spieler, nach und mit Rang unterschieden

## text

Zeile(n)	Erklärung
1 – 3	import von verwendeten Modulen
5 – 11	Text-Klasse, stellt Text mit Schrift dar, Grundlage
13 – 16	FileText-Klasse, Text, der Schriftart aus Datei lädt
19 – 46	verschiedene Text(Schrift)-Arten

## util

Zeile(n)	Erklärung
1 – 2	import von verwendeten Modulen
4 – 8	Funktion zum Laden der Konfiguration