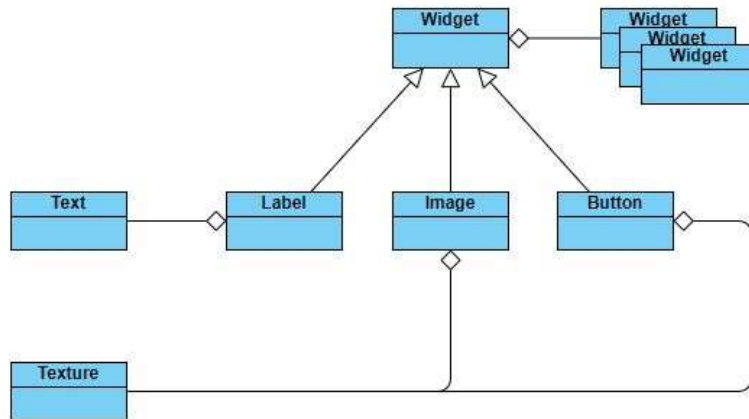


Система виджетов



SDL helpers

Класс **Text** - создает текст средствами SDL

Класс **Texture** - создает текстуру средствами SDL

Виджеты

Базовый класс виджет **Widget**. Содержит контейнер указателей на дочерние виджеты, и содержит данные о позиции. В функциях `update`, `render` и `touch` в цикле проходит все дочерние виджеты и вызывает у них эти же функции.

Класс **Label**. Наследник виджета. В функции `render` отрисовывает объект класса `Text`

Класс **Image**. Наследник виджета. В функции `render` отрисовывает объект класса `Texture`

Класс **Button**. Наследник виджета.

Содержит текстуры для отображения кнопки в зависимости от состояния. (Нажата, не нажата). Так же текстура мигания.

Содержит `callback` для вызова логики.

Класс **Control**. Поддержка интерактивности - захват и освобождение активного виджета. Перенаправление touch вызовов к захваченному виджету.

Класс **ResourceManager**. Загрузка json и шрифтов.

Игровая логика

Главный класс **GamblingMachine**. Наследник виджета.

Содержит объект класса барабана, кнопку и label для отображения fps

Класс Барабана **Drum**. Наследник виджета.

Содержит контейнер слотов барабанов. В функции start запускает вращение слотов барабанов и запускает таймер для поочередной остановки слотов барабанов. В функции start каждому слоту барабана присваивается скорость. При выполнении таймера, вызов функции стоп. Для первого слота барабана запускается функция остановки.

Класс Слота Барабана **SlotDrum**. Наследник виджета.

Содержит контейнер слотов. В функции start() запускает вертикальную прокрутку слотов. Для всех слотов присваивается скорость родительского барабана. При выполнении функции стоп, выполняется поиск ближайшего слота к уровню и при достижении данного уровня, скорость обнуляется. Далее запускается таймер, по истечении которого аналогично запускается стоп для следующего слота барабана.

Класс Слот **Slot**. Наследник виджета.

Содержит объект класса Label. В функции update выполняется вертикальное перемещение слота в соответствии со скоростью. При достижении нижней границы барабана, слот перемещается на верхнюю границу.

Классы SlotDrum и Slot в описании барабана

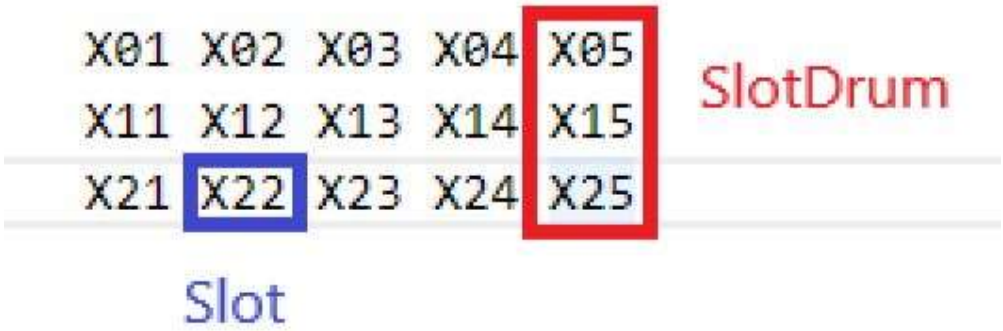


Диаграмма классов

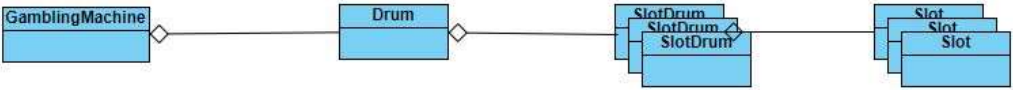


Диаграмма последовательности

