**ประกาศ&เรียกใช้ค่าต่างๆ**

Variable

กว้าง(800) //ยาว(640) //ขนาดช่อง(32) ชื่อ

ตำแหน่งplayer

Array

Bomb1-2(X, Y) //Energy Tank1-2(X, Y) //random\_Energy\_Tank1-2

AETP1-2

dependency

is Running //window //main Thread // timer Thread //handler //camera //buffered Image //

BufferImagesLoader //TranslateMessage

Network

Socket

Buffered Reader

Buffered Writer

Constructor

ประกาศขนาดหน้าจอเวลาเล่น pop-up รับค่าชื่อ

เชื่อมclient-server บอกรายละเอียดterminal

เรียกใช้buffer read write โหลดภาพ โหลดแมพ สร้างโลก

ประกาศ default constructor

เรียกใช้ thread

ให้สามารถกดปุ่มได้

Text

Description automatically generated

ฟังก์ชัน

Start (timer-C)

ปรับค่า Boolean running ให้เป็น ture

ใช้งาน mainthread และ timerThread

Close (window-G)

Text

Description automatically generated ส่งข้อมูลไปที่ฟังก์ชัน sendMSG

ปิดหน้าต่าง

ปรับค่า Boolean running ให้เป็น false

ตัดการเชื่อมต่อsocket

Run (Thread)

ดูแลเรื่องระบบเวลา และการอัพเดทข้อมูล(render)ภาพ

Tick (handler-G camera-C)

ลูปเพื่ออัพเดททุกอ๊อบเจคเวลาขยับแต่ละครั้ง

Render (handler-G camera-C robot-O)

Color background

Name color

Movement camera

Position box

Hp bar

Pop-up when dead

createHP (robot-O )

detail Hp bar (box\_color, text\_color, box, size, condition)

createPosition (handler-G robot-O)

detail Box position (box\_color, text\_color, size)

randElement (synchronize data) (handler-G ID-O elementPosition-)

เช็คว่า

สร้างbomb และ energy tank

createTileMap (handler-G)

กำหนดให้แต่ละช่องมีค่าพื้นฐานเป็นid block

getRandomPlayer

random function

sendMSG

write newline flush message

listenForMessage

closeEverything

จบการทำงานของพวกsocket ปิด buffer read write

สร้าง link listของobject กำหนดค่าเครื่องที่และการยิงให้เป็นfalse

function

tick

render (gameObject-O)

addObject (gameObject-O)

สร้างobjectมา

removeObject (gameObject-O)

ลบobjectทิ้ง

Function window กำหนดค่าพื้นฐานของขนาดหน้าจอ และฟังก์ชันปิดหน้าจอ