View Hierarchy

Wir haben uns am Anfang unser Umsetzung endschieden, eine View Hierachy umzusetzen. Nach dieser strukturierten wir unsere Klassen und Screens. Wir setzten diese so um, dass wir jedem Objekt beliebig viele Unterobjekte zuweisen können. So haben wir ein „großes“ World Objekt erstellt, welches dann wiederum unsere Szenen als Unterobjekte beinhaltet. Die Szenen wiederum beinhalten alle Unterobjekte, welche zu ihnen gehören und so weiter. Dies erleichterte uns die Arbeit enorm, da die Position der Unterobjekte immer relativ zu ihren Überobjekten definiert ist. So konnten wir, z.B. den Virus über den Kopf der jeweils aktiven Figur in People Bouncy, sehr einfach programmieren. Weiterhin wird immer erst das Überobjekt und dann über das Überobjekt die Unterobjekte gezeichnet, wodurch wir wiederum festlegen konnten, welches Bild über welches, gezeichnet wird. Auch werden nur die Objekte aktualisiert, deren Überobjekte aktiviert sind. Dies ermöglichte uns einen einfachen Szenenwechsel. Weiterhin sorgte dies allgemein für einen sehr strukturierten Code und erleichterte die Fehlersuche. Wir haben uns entschieden, dass alle Klassen ab InteractiveObject Unterobjekte beinhalten können, da in unserer Anwendung nur InteractiveObejcts Unterobjekte haben müssen. Alles in allem ist unsere View Hierarchy eine der wichtigsten Grundlagen, auch welcher unser Prototyp beruht.