

# A felület működési elve

---

*push*: Ha valamilyen objektum állapota megváltozik, értesíti a felületet (Éhezőség szerint a változást közvetlen kiváltó metódus értesít).

*pull*: A felület dolga ilyenkor frissíteni a menük, és a megjelenő labirintus állapotát és a változásokat megjeleníteni a képernyőn. Ezt az objektumok állapotának lekérdezésével teszi.

## Események és az ezeket kiváltó metódusok

---

### Person

- StateChanged Kiváltó metódusok: [addItem, removeItem, addKillImmunity, addPoisonImmunity, stun, kill]

### Room

- StateChanged - Kiváltó metódusok: [addItem, removeItem, addPoisonEffect, addStunEffect, clearPoisonEffects, addPlayer, removePlayer, effectConsumed]
- RoomSplit - Kiváltó metódus: split
- RoomsMerged - Kiváltó metódus: merge

### Door

- StateChanged - Kiváltó metódus: onShake

### Item

- StateChanged - Kiváltó metódus: use

## Felület feladata az események hatására

---

### Person

- StateChanged: Ha ez a kijelölt személy, Inventory, Player menük frissítése, bénulás jelölése, ha meghalt a játékos törlése, ha mindenki meghalt, a játék befejezése

### Room

- StateChanged: Labirintus újrarájzolása, ha ebben a szobában van a kijelölt játékos, az Items in Room menü frissítése
- RoomSplit: Labirintus újrarájzolása, létrejött szoba és ajtó tárolása, feliratkozás az eseményeikre
- RoomsMerged: Megszűnt ajtó, szoba törlése, labirintus újrarájolás

### Door

- StateChanged: Labirintus újrarajzolása

## Item

- StateChanged: Ha a kijelölt játékosnál van a tárgy, az Inventory menü frissítése