

My Project

Generated by Doxygen 1.9.6

1 Hierarchical Index	1
1.1 Class Hierarchy	1
2 Class Index	3
2.1 Class List	3
3 Class Documentation	5
3.1 Brick_vars Class Reference	5
3.1.1 Detailed Description	5
3.2 LevelGen Class Reference	5
3.2.1 Detailed Description	6
3.3 LevelUnlocks Class Reference	6
3.3.1 Detailed Description	6
3.4 ListBrick Class Reference	6
3.4.1 Detailed Description	6
3.5 MenuControll Class Reference	6
3.5.1 Detailed Description	7
3.6 MenuVars Class Reference	7
3.6.1 Detailed Description	7
3.7 Paddle Class Reference	7
3.7.1 Detailed Description	8
3.8 ResetProgrss Class Reference	8
3.8.1 Detailed Description	8
3.9 Script_for_ball Class Reference	8
3.9.1 Detailed Description	9
3.10 TradeHandling Class Reference	9
3.10.1 Detailed Description	9
3.10.2 Member Function Documentation	9
3.10.2.1 Buyltem()	9
3.11 TransScript Class Reference	10
3.11.1 Detailed Description	10
3.11.2 Member Function Documentation	10
3.11.2.1 Loadlevell()	10
3.11.2.2 LoadTransition()	10
3.11.2.3 PlayLevel()	11
3.11.2.4 ReLoadlevell()	11
Index	13

Chapter 1

Hierarchical Index

1.1 Class Hierarchy

This inheritance list is sorted roughly, but not completely, alphabetically:

ListBrick	6
MonoBehaviour	
Brick_vars	5
LevelGen	5
LevelUnlocks	6
MenuControll	6
MenuVars	7
Paddle	7
ResetProgrss	8
Script_for_ball	8
TradeHandling	9
TransScript	10

Chapter 2

Class Index

2.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

Brick_vars	
Klasa cegły odpowiedzialna za przechowywanie zmiennych odpowiadających ilości życia cegły oraz jej typu	5
LevelGen	
Klasa odpowiedzialna za generowanie poziomów	5
LevelUnlocks	
Klasa odpowiedzialna za aktywacje poziomenu poziom	6
ListBrick	
Lista cegieł na planszy gry	6
MenuControll	
Klasa do załadowania poziomu gry	6
MenuVars	
Klasa przechowująca zmienne globalne w programie	7
Paddle	
Klasa obsługująca poruszanie paletką	7
ResetProgrss	
Klasa odpowiedzialna za resetowanie post	8
Script_for_ball	
Klasa odpowiedzialna za poruszanie piłki, obsługę kolizji oraz warunek przegranej oraz wygranej	8
TradeHandling	
Klasa odpowiedzialna za zarządzanie sklepem	9
TransScript	
Klasa obsługująca przejścia pomiędzy scenami	10

Chapter 3

Class Documentation

3.1 Brick_vars Class Reference

Klasa cegły odpowiedzialna za przechowywanie zmiennych odpowiadających ilości życia cegły oraz jej typu.

Public Attributes

- int **hitpoints**
- int **type**

3.1.1 Detailed Description

Klasa cegły odpowiedzialna za przechowywanie zmiennych odpowiadających ilości życia cegły oraz jej typu.

The documentation for this class was generated from the following file:

- Brick_vars.cs

3.2 LevelGen Class Reference

Klasa odpowiedzialna za generowanie poziomów.

Public Attributes

- Texture2D[] **map**
- ListBrick[] **colorMap**
- GameObject[] **bricks**
- GameObject[] **ListPaddle**
- Sprite[] **ListBG**
- GameObject[] **ListBall**
- GameObject **fail**
- GameObject **victory**
- GameObject **trans**
- GameObject **BGChange**

3.2.1 Detailed Description

Klasa odpowiedzialna za generowanie poziomów.

The documentation for this class was generated from the following file:

- LevelGen.cs

3.3 LevelUnlocks Class Reference

Klasa odpowiedzialna za aktywacje poziomenu poziom

Public Attributes

- Button[] **buttons**

3.3.1 Detailed Description

Klasa odpowiedzialna za aktywacje poziomenu poziomThe documentation for this class was generated from the following file:

- LevelUnlocks.cs

3.4 ListBrick Class Reference

Lista cegieł na planszy gry.

Public Attributes

- Color **color**
- GameObject **pref**

3.4.1 Detailed Description

Lista cegieł na planszy gry.

The documentation for this class was generated from the following file:

- ListBrick.cs

3.5 MenuControll Class Reference

Klasa do załadowania poziomu gry.

Public Member Functions

- void **Play** ()
funkcja do załadowania sceny gry

3.5.1 Detailed Description

Klasa do załadowania poziomu gry.

The documentation for this class was generated from the following file:

- MenuControll.cs

3.6 MenuVars Class Reference

Klasa przechowująca zmienne globalne w programie.

Public Attributes

- AudioSource **ambient**

Static Public Attributes

- static int **level** = 1
- static int **gold**
- static int **BG** = 1
- static int **Paddle** = 1
- static int **Ball** = 1
- static bool **isplaying**

3.6.1 Detailed Description

Klasa przechowująca zmienne globalne w programie.

The documentation for this class was generated from the following file:

- MenuVars.cs

3.7 Paddle Class Reference

Klasa obsługująca poruszanie paletką

Public Attributes

- float **speed**
- float **screenEdge**

3.7.1 Detailed Description

Klasa obsługująca poruszanie paletką

The documentation for this class was generated from the following file:

- Paddle.cs

3.8 ResetProgrss Class Reference

Klasa odpowiedzialna za resetowanie post.

Public Member Functions

- void **HardReset** ()
Funkcja resetująca post

3.8.1 Detailed Description

Klasa odpowiedzialna za resetowanie post.

The documentation for this class was generated from the following file:

- ResetProgrss.cs

3.9 Script_for_ball Class Reference

Klasa odpowiedzialna za poruszanie piłki, obsługę kolizji oraz warunek przegranej oraz wygranej.

Public Attributes

- Transform **paddle**
- bool **inPlay**
- int **speed**
- int **def_speed**
- int **lives**
- Transform **exp**
- GameObject **fail**
- GameObject **victory**
- int **damage**
- Sprite **alt1Blackprite**
- Sprite **alt2Blackprite**
- AudioSource **hit**

3.9.1 Detailed Description

Klasa odpowiedzialna za poruszanie piłki, obsługę kolizji oraz warunek przegranej oraz wygranej.

The documentation for this class was generated from the following file:

- Script_for_ball.cs

3.10 TradeHandling Class Reference

Klasa odpowiedzialna za zarządzanie sklepem.

Public Member Functions

- void **BuyItem** (int number)
Zakup przedmiotu.

Public Attributes

- GameObject[] **ShopList**
- Text **goldT**

3.10.1 Detailed Description

Klasa odpowiedzialna za zarządzanie sklepem.

3.10.2 Member Function Documentation

3.10.2.1 BuyItem()

```
void TradeHandling.BuyItem (  
    int number )
```

Zakup przedmiotu.

Parameters

<i>number</i>	
---------------	--

The documentation for this class was generated from the following file:

- TradeHandling.cs

3.11 TransScript Class Reference

Klasa obsługująca przejścia pomiędzy scenami.

Public Member Functions

- void **Loadlevel** (int level)
Funkcja do załadowania sceny o zadany numerze.
- IEnumerator **LoadTransition** (int scene_nr)
funkcja zmieniająca scenę z przejściem
- void **Reloadlevel** (int lv)
funkcja do przeładowania poziomu
- void **PlayLevel** (int level)
funkcja do otworzenia poziomu

Public Attributes

- Animator **transition**
- GameObject **canv**
- Rigidbody2D **balll**

3.11.1 Detailed Description

Klasa obsługująca przejścia pomiędzy scenami.

3.11.2 Member Function Documentation

3.11.2.1 Loadlevel()

```
void TransScript.Loadlevel (
    int level )
```

Funkcja do załadowania sceny o zadany numerze.

Parameters

<i>level</i>	
--------------	--

3.11.2.2 LoadTransition()

```
IEnumerator TransScript.LoadTransition (
```

```
int scene_nr )
```

funkcja zmieniająca scenę z przejściem

Parameters

<i>scene</i> ↔	
<i>_nr</i>	

Returns

3.11.2.3 PlayLevel()

```
void TransScript.PlayLevel (
    int level )
```

funkcja do otworzenia poziomu

Parameters

<i>level</i>	
--------------	--

3.11.2.4 ReLoadlevel()

```
void TransScript.ReLoadlevel (
    int lv )
```

funkcja do przeładowania poziomu

Parameters

<i>lv</i>	
-----------	--

The documentation for this class was generated from the following file:

- TransScript.cs

Index

- Brick_vars, 5
- BuyItem
 - TradeHandling, 9
- LevelGen, 5
- LevelUnlocks, 6
- ListBrick, 6
- Loadlevell
 - TransScript, 10
- LoadTransition
 - TransScript, 10
- MenuControlI, 6
- MenuVars, 7
- Paddle, 7
- PlayLevel
 - TransScript, 11
- ReLoadlevell
 - TransScript, 11
- ResetProgrss, 8
- Script_for_ball, 8
- TradeHandling, 9
 - BuyItem, 9
- TransScript, 10
 - Loadlevell, 10
 - LoadTransition, 10
 - PlayLevel, 11
 - ReLoadlevell, 11