

ENTWURFSDOKUMENT

(V. 1.0)

KNOT³

PSE WS 2013/14

Auftraggeber:

Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Betriebs- und Dialogsysteme
Prof. Dr.-Ing. C. Dachsbacher

Betreuer:

Dipl.-Inf. Thorsten Schmidt
Dipl.-Inf. M. Retzlaff

Auftragnehmer:

Tobias Schulz, Maximilian Reuter, Pascal Knodel,
Gerd Augsburg, Christina Erler, Daniel Warzel

15. Dezember 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
2	Aufbau	5
2.1	Architektur	5
2.2	Klassendiagramm	6
2.3	Verwendete Entwurfsmuster	6
3	Klassenübersicht	7
4	Abläufe	8
4.1	Sequenzdiagramme	8
5	Klassenindex	9
5.1	Klassen	9
5.1.1	Klasse ArrowModel	9
5.1.2	Klasse ArrowModelInfo	9
5.1.3	Klasse AudioSettingsScreen	10
5.1.4	Klasse BooleanOptionInfo	10
5.1.5	Klasse Camera	10
5.1.6	Klasse CelShadingEffect	12
5.1.7	Klasse Challenge	12
5.1.8	Klasse ChallengeFileIO	13
5.1.9	Klasse ChallengeLoadScreen	14
5.1.10	Klasse ChallengeMetaData	14
5.1.11	Klasse ChallengeMode	14
5.1.12	Klasse CheckBoxItem	15
5.1.13	Klasse Circle	16
5.1.14	Klasse Class1	16
5.1.15	Klasse ColorPicker	16
5.1.16	Klasse ColorPickItem	17
5.1.17	Klasse ConfigFile	17
5.1.18	Klasse ControlSettingsScreen	18
5.1.19	Klasse CreativeLoadScreen	18
5.1.20	Klasse CreativeMode	18
5.1.21	Klasse CreditsScreen	19
5.1.22	Klasse Dialog	19
5.1.23	Klasse DistinctOptionInfo	20
5.1.24	Klasse DrawableGameStateComponent	20
5.1.25	Klasse DropDownMenuItem	21
5.1.26	Klasse Edge	21

5.1.27	Klasse Edge	22
5.1.28	Klasse FadeEffect	22
5.1.29	Klasse FileIO	23
5.1.30	Klasse Game	23
5.1.31	Klasse GameModelInfo	23
5.1.32	Klasse GameObjectInfo	24
5.1.33	Klasse GameScreen	24
5.1.34	Klasse GameStateComponent	25
5.1.35	Klasse GraphicsSettingsScreen	26
5.1.36	Klasse IGameObject	26
5.1.37	Klasse InputItem	28
5.1.38	Klasse KeyInputItem	28
5.1.39	Klasse Knot	28
5.1.40	Klasse Knot3Game	30
5.1.41	Klasse KnotFileIO	30
5.1.42	Klasse KnotMetaData	31
5.1.43	Klasse KnotStringIO	31
5.1.44	Klasse Localizer	32
5.1.45	Klasse Menu	32
5.1.46	Klasse MenuButton	33
5.1.47	Klasse MenuItem	34
5.1.48	Klasse MenuItem	34
5.1.49	Klasse MenuScreen	35
5.1.50	Klasse ModelFactory	35
5.1.51	Klasse ModelkeyHandler	35
5.1.52	Klasse ModelMouseHandler	36
5.1.53	Klasse ModelRenderer	36
5.1.54	Klasse MousePointer	37
5.1.55	Klasse NodeModel	37
5.1.56	Klasse NodeModelInfo	38
5.1.57	Klasse OptionInfo	38
5.1.58	Klasse Options	39
5.1.59	Klasse PipeModel	39
5.1.60	Klasse PipeModelInfo	40
5.1.61	Klasse PipeMovement	40
5.1.62	Klasse ProfileSettingsScreen	41
5.1.63	Klasse RenderEffect	42
5.1.64	Klasse RenderEffectStack	42
5.1.65	Klasse SettingsScreen	43
5.1.66	Klasse ShadowGameModel	43
5.1.67	Klasse ShadowGameObject	44
5.1.68	Klasse SliderItem	44
5.1.69	Klasse StandardEffect	45
5.1.70	Klasse TextInputDialog	45
5.1.71	Klasse TutorialChallengeMode	45
5.1.72	Klasse Widget	46
5.1.73	Klasse WidgetKeyHandler	46
5.1.74	Klasse WidgetMouseHandler	47
5.1.75	Klasse World	47
5.1.76	Klasse XNA.DrawableGameComponent	47
5.1.77	Klasse XNA.Game	48

5.1.78 Klasse XNA.GameComponent	48
6 Anmerkungen	49
7 Glossar	50
7.1 Fachausdrücke	50
7.2 Abkürzungen	51

Kapitel 1

Einleitung

Das Knobel- und Konstruktionsspiel Knot³, welches im Auftrag des IBDS Dachsbacher ausgearbeitet und wie im Pflichtenheft spezifiziert angefertigt wird.

Kapitel 2

Aufbau

2.1 Architektur

Die grundlegende Architektur des Spiels basiert auf der Spielkomponenten-Infrastruktur des XNA-Frameworks, die mit Spielzuständen kombiniert wird. Die abstrakten Klassen `GameStateComponent` und `DrawableGameStateComponent` erben von den von XNA bereitgestellten Klassen `GameComponent` und `DrawableGameComponent` implementieren zusätzlich die Schnittstelle `IGameStateComponent`. Sie unterscheiden sich von den XNA-Basisklassen dadurch, dass sie immer eine Referenz auf einen bestimmten Spielzustand halten und nur in Kombination mit diesem zu verwenden sind.

Die Spielzustände erben von der abstrakten Basisklasse `GameScreen` und halten eine Liste von `IGameStateComponent`-Objekten. Wird ein Spielzustand aktiviert, indem von einem anderen Spielzustand aus zu ihm gewechselt wird oder indem er der Startzustand ist, dann weist er seine Liste von `IGameStateComponent`-Objekten dem `Components`-Attribut der `Game`-Klasse zu, die von der vom XNA-Framework bereitgestellten abstrakten Klasse `Game` erbt. So ist zu jedem Zeitpunkt während der Laufzeit des Spiels ein Spielzustand aktiv, der die aktuelle Liste von Spielkomponenten verwaltet.

Die Spielkomponenten, die nicht gezeichnet werden und nur auf Eingaben reagieren, haben nur eine `Update()`-Methode und erben von `GameStateComponent`. Dies sind vor allem verschiedene Input-Handler, welche Tastatur- und Mauseingaben verarbeiten und beispielsweise die Kameraposition und das Kameratarget ändern oder Spielobjekte bewegen.

Spielkomponenten, die neben der `Update()`-Methode auch eine `Draw()`-Methode besitzen, erben von `DrawableGameStateComponent`. Dies sind vor allem die Elemente, aus denen die grafische Benutzeroberfläche zusammengesetzt ist, deren abstrakte Basisklasse `Widget` darstellt. [weitere Erklärungen zu Widgets...]

Alle Spielobjekte implementieren die Schnittstelle `IGameObject`. Die abstrakte Klasse `GameModel` repräsentiert dabei ein Spielobjekt, das aus einem 3D-Modell besteht, und hält zu diesem Zweck eine Referenz auf ein Objekt der Klasse `Model` aus dem XNA-Framework sowie weitere Eigenschaften wie Position, Drehung und Skalierung.

Spielobjekte sind keine Komponenten, sondern werden in einer Spielwelt zusammengefasst, die durch die Klasse `World` repräsentiert wird. Die Spielwelt ist ein `DrawableGameStateComponent` und ruft in ihren `Update()`- und `Draw()`-Methoden jeweils die dazugehörigen Methoden aller in ihr enthaltenen Spielobjekte auf.

Shadereffekte werden durch die abstrakte Klasse `RenderEffect` und die von ihr abgeleiteten Klassen gekapselt. Ein `RenderEffect` enthält ein Rendertarget vom Typ `RenderTarget2D` als Attribut und implementiert jeweils eine `Begin()`- und eine `End()`-Methode. In der Methode `Begin()` wird das aktuell von XNA genutzte

Rendertarget auf einem Stack gesichert und das Rendertarget des Effekts wird als aktuelles Rendertarget gesetzt.

Nach dem Aufruf von `Begin()` werden alle `Draw()`-Aufrufe von XNA auf dem gesetzten Rendertarget ausgeführt. Es wird also in eine im `RenderTarget2D`-Objekt enthaltene Bitmap gezeichnet. Dabei wird von den `Draw()`-Methoden der `GameModels` die `DrawModel(GameModel)`-Methode des `RenderEffects` aufgerufen, der die Modelle mit bestimmten Shadereffekten in die Bitmap zeichnet.

In der `End()`-Methode wird schließlich das auf dem Stack gesicherte, vorher genutzte Rendertarget wiederhergestellt und das Rendertarget des `RenderEffects` wird, unter Umständen verändert durch Post-Processing-Effekte, auf dieses übergeordnete Rendertarget gezeichnet.

2.2 Klassendiagramm

2.3 Verwendete Entwurfsmuster

Kapitel 3

Klassenübersicht

Kapitel 4

Abläufe

4.1 Sequenzdiagramme

Kapitel 5

Klassenindex

5.1 Klassen

5.1.1 Klasse ArrowModel

Beschreibung:

Diese Klasse repräsentiert ein 3D-Modell für einen Pfeil, der an selektierten Kanten erscheinen soll.

Eigenschaften:

public ArrowModelInfo Info

Das Info-Objekt, das die Position und Richtung des Pfeils enthält.

Methoden:

public void Draw (GameTime)

Zeichnet den Pfeil.

public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)

public void ArrowModel (GameScreen, ArrowModelInfo)

Erstellt ein neues Pfeilmodell in dem angegebenen GameScreen mit einem bestimmten Info-Objekt, das Position und Richtung des Pfeils festlegt.

public void Update (GameTime)

5.1.2 Klasse ArrowModelInfo

Beschreibung:

Ein Objekt dieser Klasse hält alle Informationen, die zur Erstellung eines Pfeil-3D-Modelles (ArrowModel) notwendig sind.

Eigenschaften:

public Vector3 Direction

Die Richtung, die die der Pfeil zeigen soll.

Methoden:

public void ArrowModelInfo (**Vector3**, **Vector3**)

Erstellt ein neues ArrowModelInfo-Objekt an einer bestimmten Position im 3D-Raum, das in eine bestimmte Richtung zeigt.

5.1.3 Klasse AudioSettingsScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

protected void settingsMenu

Methoden:

public void Update ()

public GameScreen Update (**GameTime**, **GameScreen** previousScreen)

5.1.4 Klasse BooleanOptionInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

public bool Value

Methoden:

public void BooleanOptionInfo (, , ,)

5.1.5 Klasse Camera

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
private void World
```

```
public Vector3 Position
```

```
public Vector3 Target
```

```
public float FoV
```

```
public Matrix ViewMatrix
```

```
public Matrix WorldMatrix
```

```
public Matrix ProjectionMatrix
```

```
public Vector3 ArcballTarget
```

```
public BoundingFrustum ViewFrustum
```

Methoden:

```
public Vector3 TargetDirection (Vector3)
```

```
public float TargetDistance (float)
```

```
public void Camera (GameScreen, World)
```

```
public Ray GetMouseRay (Vector2, Ray)
```

```
public void Update (GameTime)
```

5.1.6 Klasse CelShadingEffect

Beschreibung:

Methoden:

```
protected void DrawRenderTarget (GameTime)
```

```
public void DrawModel (GameModel, GameTime)
```

```
public void RemapModel (GameModel)
```

5.1.7 Klasse Challenge

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Knot Start
```

```
public Knot Target
```

```
private SortedList<Integer, String> highscore
```

```
public String Name
```

```
private IChallengeIO file
```

```
public IEnumerable<KeyValuePair<String, Integer>> Highscore
```

```
public ChallengeMetaData Info
```

Methoden:

```
public ChallengeInfo Challenge (ChallengeInfo info, Challenge)
```

```
public Challenge Challenge (Challenge, IChallengeIO file)
```

```
public Boolean CreateChallenge (Boolean, Knot start, Knot target, String name, IChallengeIO file)
```

```
public String AddToHighscore (String name, Integer time)
```

5.1.8 Klasse ChallengeFileIO

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public IEnumerable<KeyValuePair<String, Integer>> Highscore
```

```
public String Name
```

```
public Knot StartKnot
```

```
public Knot TargetKnot
```

```
private KnotStringIO startParser
```

```
private KnotStringIO targetParser
```

```
public ChallengeMetaData Meta
```

Methoden:

```
public String ChallengeFileIO (String path)
```

```
public Challenge Save (Challenge challenge)
```

5.1.9 Klasse ChallengeLoadScreen

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.10 Klasse ChallengeMetaData

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

```
public KnotMetaData Start
```

```
public KnotMetaData Target
```

```
public IChallengeIO File
```

5.1.11 Klasse ChallengeMode

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public void PlayerKnot
```

```
public void ChallengeKnot
```

```
public World PlayerKnot
```

```
private World PlayerWorld
```

```
private ModelRenderer ChallengeKnotRenderer
```

```
private ModelRenderer PlayerKnotRenderer
```

```
private PipeMovement PlayerKnotMovement
```

```
public Stack<Knot> Undo
```

```
public Stack<Knot> Redo
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.12 Klasse CheckBoxItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`private BooleanOptionInfo option`

Methoden:

`public BooleanOptionInfo CheckBarItem (BooleanOptionInfo option)`

5.1.13 Klasse Circle

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public T content`

`public Circle next`

`public Circle previous`

Methoden:

`public T Circle (T content)`

5.1.14 Klasse Class1

Beschreibung:

Eigenschaften:

`private VerticalMenu pauseMenu`

5.1.15 Klasse ColorPicker

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Color Color
```

Methoden:

```
public void OnKeyEvent ()
```

```
public Rectangle Bounds (Rectangle)
```

```
public void OnLeftClick ()
```

```
public void OnRightClick ()
```

5.1.16 Klasse ColorPickItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Color Color
```

5.1.17 Klasse ConfigFile

Beschreibung:

Methoden:

```
public void SetOption (, )
```

```
public bool GetOption (, , bool)
```

```
public string GetOption (, , string)
```

```
public void SetOption (, )
```

5.1.18 Klasse ControlSettingsScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

`protected void settingsMenu`

Methoden:

`public void Update ()`

`public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)`

5.1.19 Klasse CreativeLoadScreen

Beschreibung:

Methoden:

`public void Update ()`

`public GameScreen Entered (GameTime, GameScreen previousScreen)`

5.1.20 Klasse CreativeMode

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public void Knot`

`public World Knot`

`private ModelRenderer KnotRenderer`

```
public Stack<Knot> Undo
```

```
public Stack<Knot> Redo
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.21 Klasse CreditsScreen

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.22 Klasse Dialog

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

```
public String Text
```

Methoden:

```
public void OnKeyEvent ()
```

```
public Rectangle Bounds (Rectangle)
```

```
public void OnLeftClick ()
```

```
public void OnRightClick ()
```

5.1.23 Klasse DistinctOptionInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public HashSet<string> ValidValues
```

```
public String Value
```

Methoden:

```
public void DistinctOptionInfo (, , , , )
```

5.1.24 Klasse DrawableGameStateComponent

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public GameScreen State
```

```
public DisplayLayer Index
```

Methoden:

```
public IEnumerable SubComponents (GameTime, IEnumerable GameTime)
```

```
public void DrawableGameStateComponent (GameScreen, DisplayLayer)
```

5.1.25 Klasse DropDownMenuItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
private VerticalMenu dropdown
```

Methoden:

```
public void AddEntries ()
```

```
public void AddEntries ()
```

5.1.26 Klasse Edge

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public IEnumerable Edges
```

```
public String Name
```

```
public KnotMetaData Meta
```

Methoden:

```
public IEnumerator<Edge> GetEnumerator (IEnumerator<Edge>)
```

```
public Knot Save (Knot knot)
```

```
public string PrinterIO (string path)
```

5.1.27 Klasse Edge

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Color EdgeColor
```

```
public Direction Dir
```

```
public List<int> Rectangles
```

Methoden:

```
public Direction Edge (Direction dir)
```

```
public Vector3 Get3DDirection (Vector3)
```

5.1.28 Klasse FadeEffect

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
private bool IsFinished
```

```
private RenderTarget2D PreviousRenderTarget
```

Methoden:

```
public void FadeEffect (GameScreen, GameScreen)
```

```
protected void DrawRenderTarget (GameTime)
```

5.1.29 Klasse FileIO

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String FileName
```

Methoden:

```
public String ConvertToFileName (String, String)
```

5.1.30 Klasse Game

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.31 Klasse GameModelInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public string Modelname
```

```
public Angles3 Rotation
```

```
public Vector3 Scale
```

Methoden:

```
public void GameModelInfo (String)
```

5.1.32 Klasse GameObjectInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public bool IsMovable
```

```
public bool IsSelectable
```

```
public bool IsVisible
```

```
public Vector3 Position
```

Methoden:

```
public bool Equals (GameObjectInfo, bool GameObjectInfo)
```

5.1.33 Klasse GameScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Knot3Game Game
```

```
public InputHandler Input
```

```
public RenderEffect PostProcessingEffect
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Entered (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

```
public GameScreen BeforeExit (GameTime, GameScreen nextScreen)
```

```
public void Update (Game)
```

```
public void AddGameComponents ()
```

```
public void RemoveGameComponents ()
```

5.1.34 Klasse GameStateComponent

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public DisplayLayer Index
```

```
public GameScreen State
```

Methoden:

```
public IEnumerable SubComponents (GameTime, IEnumerable GameTime)
```

```
public void GameStateComponent (GameScreen, DisplayLayer)
```

5.1.35 Klasse GraphicsSettingsScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
protected void settingsMenu
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.36 Klasse IGameObject

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public GameObjectInfo Info
```

```
public World World
```

```
public float Alpha
```

```
public Color BaseColor
```

```
public Color HightlightColor
```

```
public float HighlightIntensity
```

```
public GameModelInfo Info
```

```
public XNA.Model Model
```

```
public World World
```

```
public Matrix WorldMatrix
```

Methoden:

```
public Vector3 Center (Vector3)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public Vector3 Center (Vector3)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public void GameModel (GameScreen, GameModelInfo)
```

5.1.37 Klasse InputItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public String InputText`

5.1.38 Klasse KeyInputItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`private OptionInfo option`

Methoden:

`public void OnKeyEvent ()`

5.1.39 Klasse Knot

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public String Name`

`private Circle edges`

`public KnotMetaData Info`

`private IKnotIO file`

`public Action EdgesChanged`

`public IEnumerable<Edge> SeletedEdges`

Methoden:

```
public void Knot ()
```

```
public void Save ()
```

```
public void ClearSelection ()
```

```
public IKnotIO Knot (IKnotIO file)
```

```
public KnotMetaData Knot (KnotMetaData info)
```

```
public Boolean IsValidMove (Boolean, Direction dir, Integer distance)
```

```
public Boolean Move (Boolean, Direction dir, Integer distance)
```

```
public Knot (Knot knotA, Knot knotB, Boolean)
```

```
public Boolean (Boolean, Knot knotA, Knot knotB)
```

```
public IEnumerator<Edge> GetEnumerator (IEnumerator<Edge>)
```

```
public IKnotInfo Save (IKnotInfo file)
```

```
public Object Save (Object)
```

```
public Edge AddToSelection (Edge edge)
```

```
public Edge RemoveFromSelection (Edge edge)
```

```
public Edge ClearSelection (Edge edge)
```

```
public Boolean IsSelected (Boolean, Edge edge)
```

5.1.40 Klasse Knot3Game

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public bool IsFullScreen`

`public Stack<GameScreen> Screens`

`public bool VSync`

`public GraphicsDeviceManager Graphics`

Methoden:

`public void Game ()`

`public void Initialize ()`

`public void LoadContent ()`

`public void UnloadContent ()`

`public void Draw (GameTime)`

`public void Game (GameTime)`

5.1.41 Klasse KnotFileIO

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public IEnumerable<Edge> Edges
```

```
public String Name
```

```
private KnotStringIO parser
```

```
public KnotMetaData Meta
```

Methoden:

```
public String KnotFileIO (String path)
```

```
public Knot Save (Knot knot)
```

5.1.42 Klasse KnotMetaData

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

```
public IKnotIO File
```

```
public Integer CountEdges
```

Methoden:

```
protected KnotMetaData KnotInfo (KnotMetaData, String name, Integer countEdges, IKnotIO( file)
```

5.1.43 Klasse KnotStringIO

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

```
public IEnumerable<Edge> Edges
```

```
public String Content
```

```
public KnotMetaData Meta
```

Methoden:

```
public Knot Save (Knot knot)
```

```
public String KnotStringIO (String content)
```

5.1.44 Klasse Localizer

Beschreibung:

Methoden:

```
public String Localize (, String)
```

5.1.45 Klasse Menu

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

```
public Func<int, Vector2> RelativeItemSize
```

```
public Func<int, Vector2> RelativeItemPosition
```

```
public Func<ItemState, Vector2> ItemForegroundColor
```

```
public Func<ItemState, Vector2> ItemBackgroundColor
```

```
public HorizontalAlignment ItemAlignX
```

```
public VerticalAlignment ItemAlignY
```

Methoden:

```
public void Add (MenuItem, MenuItem)
```

```
public void Delete (MenuItem, MenuItem)
```

```
public void GetChild (int, int)
```

```
public int Size (int)
```

```
public IEnumerator<MenuItem> GetEnumerator (IEnumerator<MenuItem>)
```

5.1.46 Klasse MenuButton

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public String Name
```

Methoden:

```
public String MenuButton (String name)
```

5.1.47 Klasse MenuItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public String Text`

Methoden:

`public IEnumerator<MenuItem> GetEnumerator (IEnumerator<MenuItem>)`

5.1.48 Klasse MenuItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public ItemState ItemState`

`public int ItemOrder`

`public String Text`

Methoden:

`public void OnLeftClick ()`

`public void OnRightClick ()`

`public void OnKeyEvent ()`

`public Rectangle Bounds (Rectangle)`

5.1.49 Klasse MenuScreen

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.50 Klasse ModelFactory

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
private Dictionary<GameModelInfo, GameModel> cache
```

```
private Func<GameState, GameModelInfo, GameModel> createModel
```

Methoden:

```
public GameModel this (, , GameModel)
```

```
public void ModelFactory (Func<GameState, GameModelInfo, )
```

5.1.51 Klasse ModelkeyHandler

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

5.1.52 Klasse ModelRenderer

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

5.1.53 Klasse ModelRenderer

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public GameObjectInfo Info
```

```
public World World
```

```
private List<ArrowModel> arrows
```

```
private List<NodeModel> nodes
```

```
private List<PipeModel> pipes
```

```
public Knot Knot
```

```
private ModelFactory pipeFactory
```

```
private ModelFactory nodeFactory
```

```
private ModelFactory arrowFactory
```

Methoden:

```
public Vector3 Center (Vector3)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public void OnEdgesChanged ()
```

```
public void ModelRenderer (GameState, GameObjectInfo, GameState)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public IEnumerator GetEnumerator (IEnumerator)
```

5.1.54 Klasse MousePointer

Beschreibung:

Methoden:

```
public void MousePointer (GameState)
```

```
public void Draw (GameTime, )
```

5.1.55 Klasse NodeModel

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public NodeModelInfo Info
```

Methoden:

```
public void NodeModel (GameScreen, NodeModelInfo)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public void Update (GameTime)
```

5.1.56 Klasse NodeModelInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public void EdgeFrom
```

```
public void EdgeTo
```

```
public void Knot
```

```
public Vector3 EdgeFrom
```

Methoden:

```
public void NodeModelInfo (EdgeList, Edge, Edge)
```

5.1.57 Klasse OptionInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
private ConfigFile configFile
```

```
public String Section
```

```
public String Name
```

```
public String DefaultValue
```

```
public String Value
```

Methoden:

```
public void OptionInfo ( , , , )
```

5.1.58 Klasse Options

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public ConfigFile Default
```

5.1.59 Klasse PipeModel

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public PipeModelInfo Info
```


Methoden:

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public void PipeModel (GameScreen, PipeModelInfo)
```

5.1.60 Klasse PipeModelInfo

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Edge Edge
```

```
public Knot Knot
```

```
public Vector3 PositionFrom
```

```
public Vector3 PositionTo
```

Methoden:

```
public void PipeModelInfo (EdgeList, Edge)
```

5.1.61 Klasse PipeMovement

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public GameObjectInfo Info
```

```
public Knot Knot
```

```
public World World
```

Methoden:

```
public Vector3 Center (Vector3)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void PipeMovement (GameState, World, GameObjectInfo)
```

```
public IEnumerator GetEnumerator (IEnumerator)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

5.1.62 Klasse ProfileSettingsScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
protected void settingsMenu
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.63 Klasse RenderEffect

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public RenderTarget2D RenderTarget
```

```
protected GameScreen screen
```

```
protected SpriteBatch spriteBatch
```

Methoden:

```
public void Begin (GameTime)
```

```
public void End (GameTime)
```

```
public void DrawModel (GameModel, GameTime)
```

```
public void RemapModel (GameModel)
```

```
protected void DrawRenderTarget (GameTime)
```

5.1.64 Klasse RenderEffectStack

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public IRenderEffect CurrentEffect
```

```
private IRenderEffect DefaultEffect
```

Methoden:

```
public void ()
```

```
public void (IRenderEffect)
```

```
public void RenderEffectStack ()
```

5.1.65 Klasse SettingsScreen

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
protected void navigation
```

Methoden:

```
public void Update ()
```

```
public GameScreen Update (GameTime, GameScreen previousScreen)
```

5.1.66 Klasse ShadowGameModel

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public Color ShadowColor
```

```
public float ShadowAlpha
```

Methoden:

```
public void ShadowGameModel (GameState, GameModel)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

5.1.67 Klasse ShadowGameObject

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public GameObjectInfo Info
```

```
public World World
```

```
public Vector3 ShadowPosition
```

```
public Vector3 OriginalPosition
```

Methoden:

```
public Vector3 Center (Vector3)
```

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public GameObjectDistance Intersects (Ray, GameObjectDistance Ray)
```

```
public void ShadowGameObject (GameState, IGameObject)
```

5.1.68 Klasse SliderItem

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public int Value`

`public int MinValue`

`public int MaxValue`

5.1.69 Klasse StandardEffect

Beschreibung:

Methoden:

`protected void DrawRenderTarget (GameTime)`

`public void StandardEffect (GameScreen)`

5.1.70 Klasse TextInputDialog

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public String InputText`

5.1.71 Klasse TutorialChallengeMode

Beschreibung:

Methoden:

`public GameScreen Entered (GameTime, GameScreen previousScreen)`

5.1.72 Klasse Widget

Beschreibung:

Eigenschaften:

`public Vector2` RelativeSize

`public Vector2` RelativePosition

`public bool` IsVisible

`public Func<Color>` BackgroundColor

`public Func<Color>` ForegroundColor

`public HorizontalAlignment` AlignX

`public VerticalAlignment` AlignY

Methoden:

`public Rectangle` BoundingBox (`Rectangle`)

`public void` Widget (,)

5.1.73 Klasse WidgetKeyHandler

Beschreibung:

Methoden:

`public void` Update ()

5.1.74 Klasse WidgetMouseHandler

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update ()
```

5.1.75 Klasse World

Beschreibung:

Eigenschaften:

```
public void Camera
```

```
public List<IGameObject> Camera
```

```
public IGameObject SelectedObject
```

```
public IRenderEffect CurrentEffect
```

Methoden:

```
public void Update (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public void World (GameScreen)
```

```
public IEnumerator<IGameObject> GetEnumerator (IEnumerator<IGameObject>)
```

5.1.76 Klasse XNA.DrawableGameComponent

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Draw (GameTime)
```

```
public void Update (GameTime)
```

5.1.77 Klasse XNA.Game

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Game ()
```

```
public void Initialize ()
```

```
public void LoadContent ()
```

```
public void UnloadContent ()
```

```
public void Game (GameTime)
```

```
public void Draw (GameTime)
```

5.1.78 Klasse XNA.GameComponent

Beschreibung:

Methoden:

```
public void Update (GameTime)
```

Kapitel 6

Anmerkungen

Kapitel 7

Glossar

Test Test

7.1 Fachausdrücke

Test (Test-Beschreibung) ... 50

7.2 Abkürzungen

Test Test 50