Урок 2 – поверхостное изучение классов.

Чтобы лучше было работать сделаю так :  
Классы будут зеленым цветом .

Функции( и методы) будут красным цветом .  
аргументы функций будут фиолетовым цветом.  
  
Теперь когда расклали все по полочкам начнем.

Object\_EN

Чуть ли не главный класс в движке ,именно этим классом вы будите пользоваться чаще всего

В нем хранится вся информация “объекта”

Местоположение по Х и У , спрайт , Текст(если будете его использовать для отображение текста ) ,шрифт, высота и ширина спрайта . Также есть функции :

Для движения(по векторам либо просто ),  
Для загрузки спрайта ,  
Для отображения текста и т.д.

XGS\_EN

Главный класс (так сказать БОСС =) ) очень мельковат в плане содержания . пока что в нем хранится только данные , которые не должны повторяться( такие как время ).

File\_EN

Второстепенный класс. Нужен для работы с файлами (Ввод и вывод в файлы).

Пока в нем польза в том, что он позволяет сделать

Сохранения для игры (переменная=значение

И при считывании строки , выдаст значение)

В скором , в следующих обновлениях этот класс будет пополняться .  
  
Вот и всё что я хотел на этом уроке рассказать .  
  
на следующих уроках будем более глубоко разбирать каждый класс.