

Unite

Data Member

ATK (int)	Price (int)	Last Time (int)
HP (int)	Level (int)	Location (int [2] [4])
Range (int)	Max Level (int)	State Life (enum2)
Armor (double)	Upgrade (int)	State War (enum3)
Size (int)	Type Unite (enum1)	Index (int)
Fast Second (double)	Target Type (array enum1)	Type Move (enum4)

Get ATK () (int)	Units within range () (int index [])
Get Location () (int [] [])	Tactic () (void)
Get State Life () (enum2)	Upgrade Command () (void)
Get State War () (enum3)	Get Index ()
Set Location (int [] []) (void)	Set index (int)
Damage (int ATK) (void)	Command () (void)
Unite (enum1) (Constructor)	

Attack

_Priority (int index []) (int index)
_ Random Priority (int index []) (int index)
_Low HP Priority (int index []) (int index)
_ Hight ATK Priority (int index []) (int index)
_Attack Command (int index) (void)

Movement

_Path Movement () (int location [] [])
_Revolve Movement () (int location [] [])
_Direct Movement () (int location [] [])
_Detour Movement () (int location [] [])
_ Movement Command (int [] []) (void)

Control Unite

_ Tactic () (void)
_ Set Damage (int ATK) (void)

Inner Class

Control Unite

_Tactic () (void) :

_يفحص حالة الوحدة اذا كانت مستعدة للهجوم ام لا

_اذا كانت مستعدة للهجوم يقوم بفحص مدى النطاق واحصاء الوحدات المسموح بمهاجمتها ، بعدها يختار الوحدة المراد مهاجمتها حسب الأولوية ومن ثم إعطاء امر الهجوم .

_إذا كانت غير مستعدة للهجوم يقوم بفحص حالة الحركة وإعطاء الامر اللازم من ثبات او حركة دورية او مباشر او التفاف .

_Set Damage (int ATK) (void) :

_تلقى الضرر المرسل اليه

Attack

_Priority (int index []) (int index) :

_اختيار احد الأولويات المدرجة .

_Random Priority (int index []) (int index) :

_اختيار الوحدة عشوائيا

_Low HP Priority (int index []) (int index) :

_اختيار الوحدة ذات الصحة الدنيا .

_Hight ATK Priority (int index []) (int index) :

_اختيار الوحدة ذات الضرر الأعلى

_Attack Command (int index) (void) :

_الهجوم على الوحدة المرسله .

Movement

_Path Movement () (int location [] []) :

_اختيار احد المسارات المدرجة حسب حالة الحركة للوحدة .

_Revolve Movement () (int location [] []) :

_الالتفاف حول القاعدة .

_Direct Movement () (int location [] []) :

_اتجه نحو القاعدة مباشرة اذا لم يكن هناك ما يعيق المسار .

_Detour Movement () (int location [] []) :

_التف حول الجسم المعيق للمسار

_Movement Command (int [] []) (void) :

_الانتقال الى الموقع المرسل

Player

Id (int)

Points (int)

Name (String)

State War (enum 3)

Number Unites (int)

Number Unites Life (int)

Number Unites Destroyer (int)

Unites (List Unite)

Get Number Unites () (int)

Create Unite (Unite) (void)

Get Number Unites Life () (int)

Get Number Unites Destroyer () (int)

Set Points (int) (void)

Player (enum 3)

Map

Site (int [10000][10000])

Location (array [][],index) (void)

Print (array [][]) (void)

Game

Map (Map)

Basic (Unite)

P1 (Player (enum 3))

Unites (List Uinte)

P2 (Player (enum 3))

D1 (Player (enum 3))

D2 (Player (enum 3))

Time (int)

open Game () (void)

Create Map () (void)

Print Order () (void)

End Game () (Came Back)

Open Game

_ Print Order () (void)

_ start Game () (void)

Start Game

Command (List (command))

_ Create Game () (void)

_ Start () (void)

Inner Class

Settings





