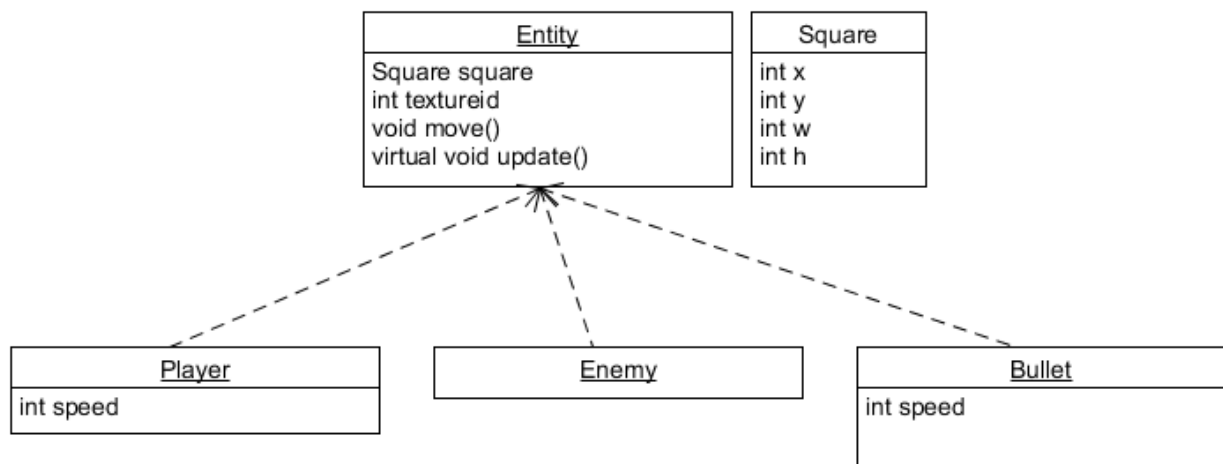


Space invaders documentatie

de basis van de onderverdeling in de classes bestaat uit het model-view-controller architectural patern waarbij we alle data in de model steken alles van zichtbare output in een van de views en de controller alle operatie laat uitvoeren dit heb ik uitgebreid met een word classe die de controller class ondersteund met alle game specifieke logica zoals de ai bv uit te voeren. De verschillende entities zijn verdeeld door een basic entitie classe die alles van locatie en rendering informatie bevat die verschillende child classes heeft zoals player enemy en bullet die elk zijn eigen specifieke logica nodig heeft. Verder is er ook nog de main funtie die als functionalitijd slechts heeft om de controller functie aan te roepen die verder alles van het spel verder afwerkt.



Ondersteunende classen.

File

namespace si::file

used to read in basic input from an xml file using the boost xml parser.

Throws incorrectfile() if it cannot open a file

throws inputerror() if it cannot read an input from the file

File(); //makes new objects

File(std::string filename); //makes new object and loads in a file

void load(std::string filename); //loads in a file

int getint(std::string name); //gets a specific int from the file

std::string getstring(std::string name); //gets a specific string from the file

float getfloat(std::string name); //gets a specific float from the file

Input

namespace si::input

reads in input from the keyboard using the sfml library

bool space(); //returns if the space key is down

bool escape(); //returns if the escape key is down

bool left(); //returns if the left key is down

bool right(); //returns if the right key is down

bool enter(); //returns if the enter key is down

Random

namespace si::random

singleton class used to get random numbers using the rand() function from the standart library

static Random* getinstance(); //returns an instance of the singleton class

int get(); gives back a random number

bool chance(int n); //in a one in n chance gives back a true value

Stopwatch

namespace si::stopwatch

class used to get the time passed in an interval

Stopwatch(); //creates an new instance of the class

int getelapsd(); //gets the time sinds last reset in microseconds and calls a reset

void start(); //resets the time

int get(); //gets the time sinds last reset in microseconds