











Digger Namespace

Classes

	Class	Description
	DiggerGame	Główny obiekt gry
	Field	Klasa pola na mapie. Pole może być zakopane albo odkopane.
	GameForm	Form gry z panelami logowania, menu wszelkich podmenu oraz samej gry.
	GameObject	Klasa bazowa dla wszelkich obiektów gry, które są rysowane na planszy.
	GameState	Klasa aktualnego stanu gry zawierająca informacje o wszystkich mapie, wszystkich postaciach i artefaktach.
	HighScores	
	Map	Singleton udostępniający aktualną mapę
	Program	
	Settings	Singleton udostępniający aktualne ustawienia sterowania
	Textures	Singleton udostępniający tekstury dla obiektów gry

DiggerGame Class

Główny obiekt gry

Inheritance Hierarchy

System.Object

Game

Digger.DiggerGame

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax









C#
<pre>public class DiggerGame : Game</pre>

The **DiggerGame** type exposes the following members.
















Constructors

	Name	Description
	DiggerGame	Konstruktor przekazujący referencje na froma w którym wyświetlana jest gra

Methods

	Name	Description
	Draw	Główna metoda rysująca aktualny stan gry (Overrides GameDraw(GameTime) .)
	Game1_VisibleChanged	Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą
	graphics_PreparingDeviceSettings	Zdarzenie informujące o tym, że panel do rysowania rozgrywki został utworzony.
	LoadContent	Ładowanie zasobów i grafiki. (Overrides GameLoadContent() .)
	start	Wznawia zatrzymaną grę
	stop	Zatrzymuje grę
	Update	Allows the game to run logic such as updating the world, checking for collisions, gathering input, and playing audio. Główna metoda logiki gry, aktualizująca jej stan i sprawdzająca różne sytuacje wyjątkowe jak śmierć bohatera czy przejść do następnego poziomu (Overrides GameUpdate(GameTime) .)
	updateForm	Metoda aktualizująca stan gry wyświetlnay na formie gry

Fields

	Name	Description
	delay	Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry
	drawSurface	Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra
	gameForm	Referencja na Form w którym wyświetlana jest gra
	gameState	Obiekt aktualnego stanu gry
	graphics	Obiekt obsługujący urządzenie graficzne
 	GRAPHICS_HEIGHT	Wysokość mapy
 	GRAPHICS_WIDTH	Szerokość mapy
	lastPause	Czas ostatniej pausy w grze
	pause	Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie
	pauseMilis	Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana
	spriteBatch	Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami
 	textures	Obiekt udostępniający tekstury

See Also

[Digger Namespace](#)

DiggerGame Constructor

Konstruktor przekazujący referencje na formę w którym wyświetlana jest gra

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public DiggerGame (  
    GameForm gameForm  
)
```

Parameters

gameForm

Type: [Digger.GameForm](#)

Referencja na form gry

See Also













[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.DiggerGame Fields

The [DiggerGame](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	delay	Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry
	drawSurface	Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra
	gameForm	Referencja na Form w którym wyświetlana jest gra
	gameState	Obiekt aktualnego stanu gry
	graphics	Obiekt obsługujący urządzenie graficzne
	GRAPHICS_HEIGHT	Wysokość mapy
	GRAPHICS_WIDTH	Szerokość mapy
	lastPause	Czas ostatniej pausy w grze
	pause	Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie
	pauseMilis	Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana
	spriteBatch	Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami
	textures	Obiekt udostępniający tekstury

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.delay Field

Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private TimeSpan delay
```

Field Value

Type: **TimeSpan**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.drawSurface Field

Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private IntPtr drawSurface
```

Field Value

Type: **IntPtr**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.gameForm Field

Referencja na From w którym wyświetlana jest gra

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private GameForm gameForm
```

Field Value

Type: [GameForm](#)

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.gameState Field

Obiekt aktualnego stanu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private GameState gameState
```

Field Value

Type: [GameState](#)

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.graphics Field

Obiekt obsługujący urządzenie graficzne

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>private GraphicsDeviceManager graphics</code>

Field Value

Type: **GraphicsDeviceManager**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.GRAPHICS_HEIGHT Field

Wysokość mapy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>public const int GRAPHICS_HEIGHT</code>

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.GRAPHICS_WIDTH Field

Szerokość mapy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>public const int GRAPHICS_WIDTH</code>

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.lastPause Field

Czas ostatniej pausy w grze

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private TimeSpan lastPause
```

Field Value

Type: **TimeSpan**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.pause Field

Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private bool pause
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.pauseMillis Field

Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private TimeSpan pauseMillis
```

Field Value

Type: **TimeSpan**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.spriteBatch Field

Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>private SpriteBatch spriteBatch</code>

Field Value

Type: **SpriteBatch**

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.textures Field

Obiekt udostępniający tekstury

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>public static Textures textures</code>

Field Value

Type: [Textures](#)

See Also









[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.DiggerGame Methods

The [DiggerGame](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	Draw	Główna metoda rysująca aktualny stan gry (Overrides GameDraw(GameTime).)
	Game1_VisibleChanged	Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą
	graphics_PreparingDeviceSettings	Zdarzenie informujące o tym, że panel do rysowania rozgrywki został utworzony.
	LoadContent	Ładowanie zasobów i grafiki. (Overrides GameLoadContent().)
	start	Wznawia zatrzymaną grę
	stop	Zatrzymuje grę
	Update	Allows the game to run logic such as updating the world, checking for collisions, gathering input, and playing audio. Główna metoda logiki gry, aktualizująca jej stan i sprawdzająca różne sytuacje wyjątkowe jak śmierć bohatera czy przejść do następnego poziomu (Overrides GameUpdate(GameTime).)
	updateForm	Metoda aktualizująca stan gry wyświetlany na formie gry

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.Draw Method

Główna metoda rysująca aktualny stan gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected override void Draw(  
    gameTime gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: **GameTime**

Czas gry

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.Game1_VisibleChanged Method

Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void Game1_VisibleChanged(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Nadawca zdarzenia

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.graphics_PreparingDeviceSettings Method

Zdarzenie informujące o tym, że panel do rysowania rozgrywki został utworzony.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void graphics_PreparingDeviceSettings(  
    Object sender,  
    PreparingDeviceSettingsEventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Nadawca zdarzenia

e

Type: **PreparingDeviceSettingsEventArgs**

Argumenty zdarzenia

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.LoadContent Method

Ładowanie zasobów i grafiki.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected override void LoadContent()
```

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.start Method

Wznawia zatrzymaną grę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void start()
```

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.stop Method

Zatrzymuje grę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void stop()
```

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.Update Method

Allows the game to run logic such as updating the world, checking for collisions, gathering input, and playing audio. Główna metoda logiki gry, aktualizująca jej stan i sprawdzająca różne sytuacje wyjątkowe jak śmierć bohatera czy przejść do następnego poziomu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected override void Update(  
    gameTime gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: **GameTime**

Provides a snapshot of timing values.

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

DiggerGame.updateForm Method

Metoda aktualizująca stan gry wyświetlany na formie gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateForm()
```

See Also

[DiggerGame Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field Class

Klasa pola na mapie. Pole może być zakopane albo odkopane.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

Digger.Field

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax






```
C#
public class Field : GameObject
```

The **Field** type exposes the following members.



Constructors









	Name	Description
	Field	Konstruktor pola mapy

Methods

	Name	Description
	dig	Metoda odkopująca pole jeśli pole jest zakopane. Jeśli polae było wcześniej odkopane, to pozostaje odkopane.
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan pola. Nie robi nic, gdyż pole nie podejmuje żadnych akcji ani nie oddziałuje z obiektami na mapie (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	digged	Informacja czy pole jest odkopane
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	 SZ	Rozmiar pola na mapie
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger Namespace](#)

Field Constructor

Konstruktor pola mapy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Field(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    bool digged = false  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiekt

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

digged (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja o tym czy początkowo pole jest odkopane. Domyślnie pole nie jest odkopane

See Also










[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.Field Fields

The [Field](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	digged	Informacja czy pole jest odkopane
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	SZ	Rozmiar pola na mapie
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.digged Field

Informacja czy pole jest odkopane

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool digged
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.SZ Field

Rozmiar pola na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public const int SZ
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also






[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.Field Methods

The [Field](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	dig	Metoda odkopująca pole jeśli pole jest zakopane. Jeśli pole było wcześniej odkopane, to pozostaje odkopane.
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan pola. Nie robi nic, gdyż pole nie podejmuje żadnych akcji ani nie oddziałuje z obiektami na mapie (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.dig Method

Metoda odkopująca pole jeśli pole jest zakopane. Jeśli pole było wcześniej odkopane, to pozostaje odkopane.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void dig()
```

See Also

[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

Field.update Method

Metoda aktualizująca stan pola. Nie robi nic, gdyż pole nie podejmuje żadnych akcji ani nie oddziałuje z obiektami na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan titalGameTime  
)
```

Parameters

titalGameTime

Type: System.TimeSpan

Aktualny czas gry

See Also

[Field Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm Class

Form gry z panelami logowania, menu wszelkich podmenu oraz samej gry.

Inheritance Hierarchy

System.Object

System.MarshalByRefObject

System.ComponentModel.Component

System.Windows.Forms.Control

System.Windows.Forms.ScrollableControl

System.Windows.Forms.ContainerControl

System.Windows.Forms.Form

Digger.GameForm

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax












```
C#
public class GameForm : Form
```









The **GameForm** type exposes the following members.

Constructors
























	Name	Description
	GameForm	Domyślny konstruktor

Methods

	Name	Description
	buttonContinue_Click	Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry
	buttonExit_Click	Obsługa przycisku zamykającego grę
	buttonHelp_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc
	buttonHighScores_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników
	buttonLogin_Click	Obsługa logowania
	buttonNewGame_Click	Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry
	buttonSettings_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia
	Dispose	Clean up any resources being used. (Overrides Form.Dispose(Boolean).)
	GameForm_FormClosed	Obsługa zamknięcia aplikacji
	getDrawSurface	Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra
	InitializeComponent	Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.

	setGame	Metoda do ustawienia obiektu gry
	updateBombs	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb
	updateBonusTime	Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego
	updateGuy	Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera
	updateInvicloacks	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn
	updateLevel	Metoda aktualizująca wyświetlany poziom
	updateMissiles	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków
	updatePoints	Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza

Fields

	Name	Description
	buttonContinue	
	buttonExit	
	buttonHelp	
	buttonHighScores	
	buttonLogin	
	buttonNewGame	
	buttonSettings	
	components	Required designer variable.
	game	Referencja do wyświetlanej gry
	labelBomb	
	labelBonus	
	labelGuy	
	labelInvicloak	
	labelLevel	
	labelLoginTitle	
	labelMissile	
	labelPoints	
	labelUser	
	labelUsername	
	panelLogin	
	panelMenu	
	pictureBox	
	pictureBoxBomb	

	pictureBoxBonus	
	pictureBoxGuy	
	pictureBoxInvicloak	
	pictureBoxMissile	
	textBoxUsername	
	username	Aktualnie zalogowany użytkownik

See Also

[Digger Namespace](#)

GameForm Constructor

Domyślny konstruktor

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public GameForm()
```



























See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.GameForm Fields

Fields

	Name	Description
	buttonContinue	
	buttonExit	
	buttonHelp	
	buttonHighScores	
	buttonLogin	
	buttonNewGame	
	buttonSettings	
	components	Required designer variable.
	game	Referencja do wyświetlanej gry
	labelBomb	
	labelBonus	
	labelGuy	
	labelInvicloak	
	labelLevel	
	labelLoginTitle	
	labelMissile	
	labelPoints	
	labelUser	
	labelUsername	
	panelLogin	
	panelMenu	
	pictureBox	
	pictureBoxBomb	
	pictureBoxBonus	
	pictureBoxGuy	
	pictureBoxInvicloak	
	pictureBoxMissile	
	textBoxUsername	
	username	Aktualnie zalogowany użytkownik

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonContinue Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonContinue"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonContinue
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonExit Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonExit"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonExit
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonHelp Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonHelp"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonHelp
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonHighScores Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonHighScores"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonHighScores
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonLogin Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonLogin"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonLogin
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonNewGame Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonNewGame"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonNewGame
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonSettings Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.buttonSettings"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Button buttonSettings
```

Field Value

Type: **Button**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.components Field

Required designer variable.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private IContainer components
```

Field Value

Type: **IContainer**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.game Field

Referencja do wyświetlanej gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private DiggerGame game
```

Field Value

Type: [DiggerGame](#)

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelBomb Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelBomb"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelBomb
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelBonus Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelBonus"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelBonus
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelGuy Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelGuy"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelGuy
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelInvicloak Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelInvicloak"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelInvicloak
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelLevel Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelLevel"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelLevel
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelLoginTitle Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelLoginTitle"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelLoginTitle
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelMissile Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelMissile"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelMissile
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelPoints Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelPoints"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelPoints
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelUser Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelUser"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelUser
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.labelUsername Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.labelUsername"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Label labelUsername
```

Field Value

Type: **Label**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.panelLogin Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.panelLogin"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Panel panelLogin
```

Field Value

Type: **Panel**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.panelMenu Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.panelMenu"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Panel panelMenu
```

Field Value

Type: **Panel**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBox Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBox"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBox
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBoxBomb Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBoxBomb"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBoxBomb
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBoxBonus Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBoxBonus"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBoxBonus
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBoxGuy Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBoxGuy"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBoxGuy
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBoxInvicloak Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBoxInvicloak"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBoxInvicloak
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.pictureBoxMissile Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.pictureBoxMissile"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private PictureBox pictureBoxMissile
```

Field Value

Type: **PictureBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.textBoxUsername Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.GameForm.textBoxUsername"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private TextBox textBoxUsername
```

Field Value

Type: **TextBox**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.username Field

Aktualnie zalogowany użytkownik

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private string username
```

Field Value

Type: **String**

See Also




















[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.GameForm Methods

The [GameForm](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	buttonContinue_Click	Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry
	buttonExit_Click	Obsługa przycisku zamykającego grę
	buttonHelp_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc
	buttonHighScores_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników
	buttonLogin_Click	Obsługa logowania
	buttonNewGame_Click	Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry
	buttonSettings_Click	Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia
	Dispose	Clean up any resources being used. (Overrides Form.Dispose(Boolean).)
	GameForm_FormClosed	Obsługa zamknięcia aplikacji
	getDrawSurface	Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra
	InitializeComponent	Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
	setGame	Metoda do ustawienia obiektu gry
	updateBombs	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb
	updateBonusTime	Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego
	updateGuy	Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera
	updateInvicloacks	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn
	updateLevel	Metoda aktualizująca wyświetlany poziom
	updateMissiles	Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków
	updatePoints	Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonContinue_Click Method

Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonContinue_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonExit_Click Method

Obsługa przycisku zamykającego grę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonExit_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonHelp_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonHelp_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonHighScores_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonHighScores_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonLogin_Click Method

Obsługa logowania

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonLogin_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonNewGame_Click Method

Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonNewGame_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.buttonSettings_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void buttonSettings_Click(  
    Object sender,  
    EventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.EventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.Dispose Method

Clean up any resources being used.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
protected override void Dispose(  
    bool disposing  
)
```

Parameters

disposing

Type: System.Boolean

true if managed resources should be disposed; otherwise, false.

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.GameForm_FormClosed Method

Obsługa zamknięcia aplikacji

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void GameForm_FormClosed(  
    Object sender,  
    FormClosedEventArgs e  
)
```

Parameters

sender

Type: System.Object

Przycisk

e

Type: System.Windows.Forms.FormClosedEventArgs

Argumenty zdarzenia

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.getDrawSurface Method

Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public IntPtr getDrawSurface()
```

Return Value

Type: **IntPtr**

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.InitializeComponent Method

Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void InitializeComponent()
```

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.setGame Method

Metoda do ustawienia obiektu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void setGame(  
    DiggerGame game  
)
```

Parameters

game

Type: [Digger.DiggerGame](#)

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateBombs Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public void updateBombs (  
    int bombs  
)
```

Parameters

bombs

Type: System.Int32

Aktualna dostępna liczba bomb

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateBonusTime Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void updateBonusTime(  
    int bonusTime  
)
```

Parameters

bonusTime

Type: System.Int32

Liczba sekund jak pozostała do końca czasu bonusowego

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateGuy Method

Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void updateGuy(  
    int guy  
)
```

Parameters

guy

Type: System.Int32

Aktualna liczba życ bohatea

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateInvicloacks Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public void updateInvicloacks (  
    int invicloaks  
)
```

Parameters

invicloaks

Type: System.Int32

Aktualna dostępna liczba peleryn

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateLevel Method

Metoda aktualizująca wyświetlany poziom

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void updateLevel(  
    int level  
)
```

Parameters

level

Type: System.Int32

Aktualny poziom gry

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updateMissiles Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void updateMissiles(  
    int missiles  
)
```

Parameters

missiles

Type: System.Int32

Aktualna liczba dostępnych pocisków

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameForm.updatePoints Method

Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void updatePoints(  
    int points  
)
```

Parameters

points

Type: System.Int32

Aktualna liczba punktów gracza

See Also

[GameForm Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject Class

Klasa bazowa dla wszelkich obiektów gry, które są rysowane na planszy.

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.GameObject

[Digger.Field](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Weapons.Weapon](#)

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax





```
C#
public abstract class GameObject
```

The **GameObject** type exposes the following members.





Constructors




	Name	Description
	GameObject	Konstrutor obiektu gry

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury.
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu.
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X

	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry
	texture	Tekstura obiektu gry

See Also

[Digger Namespace](#)

GameObject Constructor

Konstrutor obiektu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public GameObject(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

See Also








[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.GameObject Fields

The [GameObject](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry
	texture	Tekstura obiektu gry

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.gameState Field

Kontekst gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected GameState gameState
```

Field Value

Type: [GameState](#)

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.MaxX Field

Maksymalna pozycja obiektu na osi X

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int MaxX
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.MaxY Field

Maksymalna pozycja obiektu na osi Y

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int MaxY
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.MinX Field

Minimalna pozycja obiektu na osi X

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int MinX
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.MinY Field

Minimalna pozycja obiektu na osi Y

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int MinY
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.position Field

Współrzędna pozycji obiektu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Vector2 position
```

Field Value

Type: **Vector2**

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.texture Field

Tekstura obiektu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Texture2D texture
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also





[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.GameObject Methods

The [GameObject](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury.
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu.
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia



See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.draw Method

Overload List

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury.

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.draw Method (SpriteBatch)

Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public virtual void draw(  
    SpriteBatch spriteBatch  
)
```

Parameters

spriteBatch

Type: **SpriteBatch**

Kontekst rysowanego obiektu

See Also

[GameObject Class](#)

[draw Overload](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.draw Method (SpriteBatch, Single)

Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public virtual void draw(  
    SpriteBatch spriteBatch,  
    float rotation  
)
```

Parameters

spriteBatch

Type: **SpriteBatch**

Kontekst rysowanego obiektu

rotation

Type: System.Single

Kąt w radianach o jaki ma być obrócona oryginalna tekstura obiektu przy rysowaniu

See Also

[GameObject Class](#)

[draw Overload](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.getPosition Method

Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public virtual Vector2 getPosition()
```

Return Value

Type: **Vector2**

Pozycja obiektu

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameObject.update Method

Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public abstract void update(  
    TimeSpan totalGameTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GameObject Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState Class

Klasa aktualnego stanu gry zawierająca informacje o wszystkich mapie, wszystkich postaciach i artefaktach.

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.GameState

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax










```
C#
public class GameState
```

The **GameState** type exposes the following members.




Constructors












	Name	Description
	GameState	Domyślny konstruktor tworzący obiekt głównego bohatera

Methods

	Name	Description
	addArtefact	Dodaje artefakt na mapie
	getArtefactPosition	Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu
	getEnemyPosition	Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie
	loadGame	Ładuje zapisany stan gry
	newLevel	Metoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu
	saveGame	Metoda zapisujące grę
	update	Metoda aktualizująca stan gry
	updateArtefacts	Metoda dodająca artefakty
	updateEnemies	Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczony limit dla poziomu

Fields

	Name	Description
	artefacts	Lista artefaktów na mapie
	bonusTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się czas bonusowy do zebrania
	diamonds	Liczba diamentów na mapie

 enemies	Lista przeciwników na mapie
 enemiesLimit	Aktualny dla poziomu limit przeciwników
 guy	Główny bohater
 invicloakTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania
 level	Aktualny poziom
 map	Aktualna mapa
 nextBombTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejna bomba do zebrania
 nextGoldbagTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny worek ze złotem
 nextMissileTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny pocisk do zebrania
 rand	Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze
 tmpArtefacts	Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze

See Also

[Digger Namespace](#)

GameState Constructor

Domyślny konstruktor tworzący obiekt głównego bohatera

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public GameState()
```

See Also















[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.GameState Fields

The [GameState](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	artefacts	Lista artefaktów na mapie
	bonusTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się czas bonusowy do zebrania
	diamonds	Liczba diamentów na mapie
	enemies	Lista przeciwników na mapie
	enemiesLimit	Aktualny dla poziomu limit przeciwników
	guy	Główny bohater
	invicloakTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania
	level	Aktualny poziom
	map	Aktualna mapa
	nextBombTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejna bomba do zebrania
	nextGoldbagTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny worek ze złotem
	nextMissileTime	Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny pocisk do zebrania
	rand	Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze
	tmpArtefacts	Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.artefacts Field

Lista artefaktów na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public List<Artefact> artefacts
```

Field Value

Type: **List**([Artefact](#))

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.bonusTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się czas bonusowy do zebrania

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int bonusTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.diamonds Field

Liczba diamentów na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int diamonds
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.enemies Field

Lista przeciwników na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public List<Enemy> enemies
```

Field Value

Type: **List**([Enemy](#))

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.enemiesLimit Field

Aktualny dla poziomu limit przeciwników

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int enemiesLimit
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.guy Field

Główny bohater

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public Guy guy
```

Field Value

Type: [Guy](#)

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.invicloakTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int invicloakTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.level Field

Aktualny poziom

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int level
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.map Field

Aktualna mapa

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public Map map
```

Field Value

Type: [Map](#)

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.nextBombTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejna bomba do zebrania

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int nextBombTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.nextGoldbagTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny worek ze złotem

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int nextGoldbagTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.nextMissileTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny pocisk do zebrania

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int nextMissileTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.rand Field

Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Random rand
```

Field Value

Type: **Random**

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.tmpArtefacts Field

Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private List<Artefact> tmpArtefacts
```

Field Value

Type: **List**([Artefact](#))

See Also










[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.GameState Methods

The [GameState](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	addArtefact	Dodaje artefakt na mapie
	getArtefactPosition	Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu
	getEnemyPosition	Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie
	loadGame	Ładuje zapisany stan gry
	newLevel	Metoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu
	saveGame	Metoda zapisujące grę
	update	Metoda aktualizująca stan gry
	updateArtefacts	Metoda dodająca artefakty
	updateEnemies	Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczony limit dla poziomu

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.addArtefact Method

Dodaje artefakt na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void addArtefact(  
    Artefact artefact  
)
```

Parameters

artefact

Type: [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Artefakt do dodania

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.getArtefactPosition Method

Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private Vector2 getArtefactPosition(  
    bool digged,  
    bool undigged  
)
```

Parameters

digged

Type: System.Boolean

Informacja czy artefakt może się znajdować na odkopanym polu

undigged

Type: System.Boolean

Informacja czy artefakt może się znajdować na zakopanym polu

Return Value

Type: **Vector2**

Pozycja dla nowego artefaktu

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.getEnemyPosition Method

Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Vector2 getEnemyPosition()
```

Return Value

Type: **Vector2**

Pozycja dla nowego przeciwnika

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.loadGame Method

ładowanie zapisanego stanu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void loadGame(  
    string filename  
)
```

Parameters

filename

Type: System.String

Nazwa pliku do odczytu stanu gry

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.newLevel Method

Metoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void newLevel(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.saveGame Method

Metoda zapisujące grę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void saveGame(  
    string filename  
)
```

Parameters

filename

Type: System.String

Nazwa pliku do zapisu

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.update Method

Metoda aktualizująca stan gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void update(  
    TimeSpan totalGameTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.updateArtefacts Method

Metoda dodająca artefakty

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private void updateArtefacts(  
    TimeSpan totalTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

GameState.updateEnemies Method

Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczony limit dla poziomu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateEnemies(  
    TimeSpan totalGameTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GameState Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores Class

[Missing <summary> documentation for "T:Digger.HighScores"]

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.HighScores

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>internal class HighScores</pre>

The **HighScores** type exposes the following members.


Constructors

	Name	Description
	HighScores	Initializes a new instance of the HighScores class

Methods

	Name	Description
	getHighScores	
	update	

Fields

	Name	Description
	HS_FNAME	

See Also

[Digger Namespace](#)

HighScores Constructor

Initializes a new instance of the [HighScores](#) class

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public HighScores()
```

See Also

[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores.HighScores Fields

Fields

	Name	Description
	HS_FNAME	

See Also

[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores.HS_FNAME Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.HighScores.HS_FNAME"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string HS_FNAME
```

Field Value

Type: **String**

See Also


[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores.HighScores Methods

The [HighScores](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	getHighScores	
	update	

See Also

[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores.getHighScores Method

[Missing <summary> documentation for "M:Digger.HighScores.getHighScores"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
public List<Tuple<string, int>> getHighScores()
```

Return Value

Type: **List(Tuple(String, Int32))**

[Missing <returns> documentation for "M:Digger.HighScores.getHighScores"]

See Also

[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

HighScores.update Method

[Missing <summary> documentation for "M:Digger.HighScores.update(Digger.Objects.Guy)"]

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool update(  
    Guy guy  
)
```

Parameters

guy

Type: [Digger.Objects.Guy](#)

[Missing <param name="guy"/> documentation for
"M:Digger.HighScores.update(Digger.Objects.Guy)"]

Return Value

Type: **Boolean**

[Missing <returns> documentation for "M:Digger.HighScores.update(Digger.Objects.Guy)"]

See Also

[HighScores Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map Class

Singleton udostępniający aktualną mapę

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.Map

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#



```
public class Map
```

The **Map** type exposes the following members.




Constructors

	Name	Description
	Map	Initializes a new instance of the Map class

Methods

	Name	Description
	getInstance	Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy
	newMap	Generuje nową mapę

Fields

	Name	Description
	fields	Tablica pól składających się na mapę
	HEIGHT	wysokość mapy w polach
	WIDTH	Szerokość mapy w polach

See Also

[Digger Namespace](#)

Map Constructor

Initializes a new instance of the [Map](#) class

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public Map ()
```

See Also




[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.Map Fields

The [Map](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	fields	Tablica pól składających się na mapę
	HEIGHT	wysokość mapy w polach
	WIDTH	Szerokość mapy w polach

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.fields Field

Tablica pól składających się na mapę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Field[,] fields
```

Field Value

Type: [Field](#)[,]

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.HEIGHT Field

wysokość mapy w polach

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public const int HEIGHT
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.WIDTH Field

Szerokość mapy w polach

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public const int WIDTH
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also



[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.Map Methods

The [Map](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	getInstance	Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy
	newMap	Generuje nową mapę

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.getInstance Method

Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Field[,] getInstance()
```

Return Value

Type: [Field](#)[,]

Tablicę z polami

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Map.newMap Method

Generuje nową mapę

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Field[,] newMap()
```

Return Value

Type: [Field](#)[,]

Wygenerowaną mapę jako tablicę z polami

See Also

[Map Class](#)

[Digger Namespace](#)

Program Class

[Missing <summary> documentation for "T:Digger.Program"]

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.Program

Namespace: [Digger](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
internal static class Program
```

Methods


	Name	Description
	Main	The main entry point for the application.

See Also

[Digger Namespace](#)

Program.Program Methods

Methods

	Name	Description
	Main	The main entry point for the application.

See Also

[Program Class](#)

[Digger Namespace](#)

Program.Main Method

The main entry point for the application.

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static void Main(  
    string[] args  
)
```

Parameters

args

Type: System.String[]

[Missing <param name="args"/> documentation for "M:Digger.Program.Main(System.String[])"]

See Also

[Program Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings Class

Singleton udostępniający aktualne ustawienia sterowania

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.Settings

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0



Syntax

C#











```
internal class Settings
```

The **Settings** type exposes the following members.

Constructors

	Name	Description
	Settings	
	Settings	Initializes a new instance of the Settings class

Fields

	Name	Description
	bomb	Klawisz zastawiania bomby
	down	Klawisz ruchu do dołu
	fire	Klawisz strzału
	help	Klawisz pomocy
	invclk	Klawisz peleryny niewidki
	left	Klawisz ruchu w lewo
	options	Klawisz ustawień
	pause	Klawisz pauzy
	right	Klawisz ruchu w prawo
	save	Klawisz zapisu stanu gry
	up	Klawisz ruchu do góry

See Also

[Digger Namespace](#)

Settings Constructor

Initializes a new instance of the [Settings](#) class

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public Settings()
```

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings Constructor

Initializes the static fields of the [Settings](#) class

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
static Settings()
```

See Also












[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.Settings Fields

The [Settings](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bomb	Klawisz zastawiania bomby
	down	Klawisz ruchu do dołu
	fire	Klawisz strzału
	help	Klawisz pomocy
	invclk	Klawisz peleryny niewidki
	left	Klawisz ruchu w lewo
	options	Klawisz ustawień
	pause	Klawisz pauzy
	right	Klawisz ruchu w prawo
	save	Klawisz zapisu stanu gry
	up	Klawisz ruchu do góry

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.bomb Field

Klawisz zastawiania bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys bomb
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.down Field

Klawisz ruchu do dołu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys down
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.fire Field

Klawisz strzału

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys fire
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.help Field

Klawisz pomocy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys help
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.invclk Field

Klawisz peleryny niewidki

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys invclk
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.left Field

Klawisz ruchu w lewo

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys left
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.options Field

Klawisz ustawień

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys options
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.pause Field

Klawisz pauzy

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys pause
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.right Field

Klawisz ruchu w prawo

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys right
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.save Field

Klawisz zapisu stanu gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys save
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Settings.up Field

Klawisz ruchu do góry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Keys up
```

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Settings Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures Class

Singleton udostępniający tekstury dla obiektów gry

Inheritance Hierarchy

System.Object

Digger.Textures

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#

```
public class Textures
```

The **Textures** type exposes the following members.

































Constructors

	Name	Description
	Textures	Konstruktor tworzący obiekt przed rozpoczęciem gry

Methods

	Name	Description
	getBombArtefactTex	Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu
	getBombTex	Metoda udostępniająca teksturę bomby
	getBonusTimeTex	Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego
	getCaptainTex	Metoda udostępniająca teksturę Captaina
	getColonelTex	Metoda udostępniająca teksturę Colonela
	getDiamondTex	Metoda udostępniająca teksturę diamentu
	getFieldTex	Metoda udostępniająca teksturę pola
	getFireTex	Metoda udostępniająca teksturę strzału
	getGeneralTex	Metoda udostępniająca teksturę Generała
	getGoldbagTex	Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem
	getGoldTex	Metoda udostępniająca teksturę złota
	getGuyTex	Metoda udostępniająca teksturę bohatera
	getInvicloakTex	Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki
	getMajorTex	Metoda udostępniająca teksturę Majora
	getMissileTex	Metoda udostępniająca teksturę pocisku
	getSergeantTex	Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta

Fields

	Name	Description
	BOMB	Nazwa pliku z teksturą dla bomby
	BOMB_ARTEFACT	Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby
	bombArtefactTex	Tekstura artefaktu bomby
	bombTex	Tekstura bomby
	BONUS_TIME	Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego
	bonusTimeTex	Tekstura czasu bonusowego
	CAPTAIN	Nazwa pliku z teksturą dla Captaina
	captainTex	Tekstura Captaina
	cm	Menadże udostępniający zasoby graficzne
	COLONEL	Nazwa pliku z teksturą dla Colonela
	colonelTex	Tekstura Colonela
	DIAMOND	Nazwa pliku z teksturą dla diamentu
	diamondTex	Tekstura diamentu
	FIELD	Nazwa pliku z teksturą dla pola
	fieldTex	Tekstura pola na mapie
	FIRE	Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału
	fireTex	Tekstura wystrzału
	GENERAL	Nazwa pliku z teksturą dla Generala
	generalTex	Tekstura Generala
	GOLD	Nazwa pliku z teksturą dla złota
	GOLDBAG	Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem
	goldbagTex	Tekstura worka ze złotem
	goldTex	Tekstura złota
	GUY	Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya
	guyTex	Tekstura bohatera Guya
	INVICLOAK	Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki
	invicloakTex	Tekstura peleryny niewidki
	MAJOR	Nazwa pliku z teksturą dla Majora
	majorTex	Tekstura Majora
	MISSILE	Nazwa pliku z teksturą dla pocisku
	missileTex	Tekstura pocisku
	SERGEANT	Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta

	sergeantTex	Tekstura Sergeanta
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	--------------------

See Also

[Digger Namespace](#)

Textures Constructor

Konstruktor tworzący obiekt przed rozpoczęciem gry

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Textures(  
    ContentManager contentManager  
)
```

Parameters

contentManager

Type: **ContentManager**

Menadżer zasobów do ładowania tekstur























See Also



[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.Textures Fields

Fields

	Name	Description
	BOMB	Nazwa pliku z teksturą dla bomby
	BOMB_ARTEFACT	Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby
	bombArtefactTex	Tekstura artefaktu bomby
	bombTex	Tekstura bomby
	BONUS_TIME	Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego
	bonusTimeTex	Tekstura czasu bonusowego
	CAPTAIN	Nazwa pliku z teksturą dla Captaina
	captainTex	Tekstura Captaina
	cm	Menadże udostępniający zasoby graficzne
	COLONEL	Nazwa pliku z teksturą dla Colonela
	colonelTex	Tekstura Colonela
	DIAMOND	Nazwa pliku z teksturą dla diamentu
	diamondTex	Tekstura diamentu
	FIELD	Nazwa pliku z teksturą dla pola
	fieldTex	Tekstura pola na mapie
	FIRE	Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału
	fireTex	Tekstura wystrzału
	GENERAL	Nazwa pliku z teksturą dla Generala
	generalTex	Tekstura Generala
	GOLD	Nazwa pliku z teksturą dla złota
	GOLDBAG	Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem
	goldbagTex	Tekstura worka ze złotem
	goldTex	Tekstura złota
	GUY	Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya
	guyTex	Tekstura bohatera Guya
	INVICLOAK	Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki
	invicloakTex	Tekstura peleryny niewidki
	MAJOR	Nazwa pliku z teksturą dla Majora
	majorTex	Tekstura Majora
	MISSILE	Nazwa pliku z teksturą dla pocisku
	missileTex	Tekstura pocisku

	SERGEANT	Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta
	sergeantTex	Tekstura Sergeanta

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.BOMB Field

Nazwa pliku z teksturą dla bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string BOMB
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.BOMB_ARTEFACT Field

Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string BOMB_ARTEFACT
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.bombArtefactTex Field

Tekstura artefaktu bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>private static Texture2D bombArtefactTex</pre>

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.bombTex Field

Tekstura bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D bombTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.BONUS_TIME Field

Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string BONUS_TIME
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.bonusTimeTex Field

Tekstura casu bonusowego

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D bonusTimeTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.CAPTAIN Field

Nazwa pliku z teksturą dla Captaina

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string CAPTAIN
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.captainTex Field

Tekstura Captaina

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D captainTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.cm Field

Menadże udostępniający zasoby graficzne

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static ContentManager cm
```

Field Value

Type: **ContentManager**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.COLONEL Field

Nazwa pliku z teksturą dla Colonela

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string COLONEL
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.colonelTex Field

Tekstura Colonela

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D colonelTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.DIAMOND Field

Nazwa pliku z teksturą dla diamentu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string DIAMOND
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.diamondTex Field

Tekstura diamentu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D diamondTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.FIELD Field

Nazwa pliku z teksturą dla pola

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string FIELD
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.fieldTex Field

Tekstura pola na mapie

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D fieldTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.FIRE Field

Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string FIRE
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.fireTex Field

Tekstura wystrzału

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D fireTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.GENERAL Field

Nazwa pliku z teksturą dla Generala

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string GENERAL
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.generalTex Field

Tekstura Generala

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D generalTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.GOLD Field

Nazwa pliku z teksturą dla złota

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string GOLD
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.GOLDBAG Field

Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string GOLDBAG
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.goldbagTex Field

Tekstura worka ze złotem

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D goldbagTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.goldTex Field

Tekstura złota

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D goldTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.GUY Field

Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string GUY
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.guyTex Field

Tekstura bohatera Guya

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D guyTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.INVICLOAK Field

Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string INVICLOAK
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.invicloakTex Field

Tekstura peleryny niewidki

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D invicloakTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.MAJOR Field

Nazwa pliku z teksturą dla Majora

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string MAJOR
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.majorTex Field

Tekstura Majora

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D majorTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.MISSILE Field

Nazwa pliku z teksturą dla pocisku

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string MISSILE
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.missileTex Field

Tekstura pocisku

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D missileTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.SERGEANT Field

Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const string SERGEANT
```

Field Value

Type: **String**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.sergeantTex Field

Tekstura Sergeanta

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private static Texture2D sergeantTex
```

Field Value

Type: **Texture2D**

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.Textures Methods

The [Textures](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	getBombArtefactTex	Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu
	getBombTex	Metoda udostępniająca teksturę bomby
	getBonusTimeTex	Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego
	getCaptainTex	Metoda udostępniająca teksturę Captaina
	getColonelTex	Metoda udostępniająca teksturę Colonela
	getDiamondTex	Metoda udostępniająca teksturę diamentu
	getFieldTex	Metoda udostępniająca teksturę pola
	getFireTex	Metoda udostępniająca teksturę strzału
	getGeneralTex	Metoda udostępniająca teksturę Generała
	getGoldbagTex	Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem
	getGoldTex	Metoda udostępniająca teksturę złota
	getGuyTex	Metoda udostępniająca teksturę bohatera
	getInvicloakTex	Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki
	getMajorTex	Metoda udostępniająca teksturę Majora
	getMissileTex	Metoda udostępniająca teksturę pocisku
	getSergeantTex	Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getBombArtefactTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getBombArtefactTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura bomby artefaktu

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getBombTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bomby

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getBombTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura bomby

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getBonusTimeTex Method

Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getBonusTimeTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura czasu bonusowego

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getCaptainTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Captaina

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getCaptainTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura Captaina

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getColonelTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Coloneła

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getColonelTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura Coloneła

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getDiamondTex Method

Metoda udostępniająca teksturę diamentu

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getDiamondTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura diamentu

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getFieldTex Method

Metoda udostępniająca teksturę pola

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getFieldTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura pola

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getFireTex Method

Metoda udostępniająca teksturę strzału

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getFireTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura strzału

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getGeneralTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Generala

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getGeneralTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura Generala

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getGoldbagTex Method

Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public static Texture2D getGoldbagTex()
```

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura worka ze złotem

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getGoldTex Method

Metoda udostępniająca teksturę złota

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getGoldTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura złota

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getGuyTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bohatera

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getGuyTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura bohatera

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getInvicloakTex Method

Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getInvicloakTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura peleryny niewidki

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getMajorTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Majora

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getMajorTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura Majora

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getMissileTex Method

Metoda udostępniająca teksturę pocisku

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getMissileTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura pocisku

See Also

[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)

Textures.getSergeantTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta

Namespace: [Digger](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>public static Texture2D getSergeantTex()</pre>

Return Value

Type: **Texture2D**

Tekstura Sergeanta

See Also









[Textures Class](#)

[Digger Namespace](#)


Digger.Objects Namespace

[Missing <summary> documentation for "N:Digger.Objects"]

Classes

	Class	Description
	Captain	Przeciwnik Captain. Porusza się po wydrążonych ścieżkach i co jakiś czas zmienia aktualizuje pozycję w kierunku bohatera.
	Character	Klasa bazowa wszystkich postaci występujących w grze.
	Colonel	Przeciwnik Colonel. Postać pojawiająca się na wyższych poziomach. Co jakiś czas aktualizuje kierunek ruchu i porusza się w stronę bohatera. Ma też możliwość drążenia korytarzy, ale podczas odkopywania porusza się wolniej niż normalnie. Jest to też przeciwnik odporny na strzały, które odbija od siebie.
	Enemy	Klasa bazowa wszystkich przeciwników w grze.
	General	Przeciwnik General jest najtrudniejszym przeciwnikiem. Poruszają się szybciej od pozostałych postaci. Może swobodnie drążyć nowe korytarze. Porusza się on w kierunku bohatera. Jest też odporny na wszelką broń (bomby i strzały). Może go zabić tylko spadający worek ze złotem.
	Guy	Klasa bohatera Guya. Zawiera ona informacje o dostępnych broniach i stanach w jakich się znajduje (czas bonusu, peleryna niewidka). Przechowuje też informacje o ilości punktów, jakie dotychczas zebrał.
	Major	Przeciwnik Major. Co jakiś czas aktualizuje swoją pozycję w kierunku bohatera. Co losowy czas może drążyć nowe korytarze. Tego przeciwnika jest trudno zestrzelić, ponieważ unika on lecących pocisków i ucieka od nich.
	Sergeant	Przeciwnik Sergeant. Podstawowy przeciwnik poruszający się bez korekcji ruchu w kierunku bohatera. Po prostu odpija się od ścian. Nie posiada żadnych zdolności kopania korytarzy. Można go zabić dowolną bronią.

Enumerations

	Enumeration	Description
	Character.Direction	Enumerator kierunku

Captain Class

Przeciwnik Captain. Porusza się po wydrążonych ścieżkach i co jakiś czas zmienia aktualizuje pozycję w kierunku bohatera.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Enemy](#)

Digger.Objects.Captain

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax








```
C#
internal class Captain : Enemy
```



The **Captain** type exposes the following members.

Constructors


















	Name	Description
	Captain	Konstruktor Captaina

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from

		GameObject.)
	getSpeed	MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character.)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Overrides GameObject.update(TimeSpan).)

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy.)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy.)
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character.)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy.)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character.)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character.)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy.)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Captain Constructor

Konstruktor Captaina

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#
public Captain(
    GameState gameState,
    Vector2 position,
    Texture2D texture,
    Vector2 speed,
    int hp,
    int bonusPoints,
    int directionUpdateFreq = 0,
    bool digger = false
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

[See Also](#)















[Captain Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Captain.Captain Fields

The [Captain](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[Captain Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Captain.updateTime Field

Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int updateTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also




[Captain Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Captain.Captain Methods

The [Captain](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Captain Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Captain.update Method

Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

[Missing <param name="gameTime"/> documentation for "M:Digger.Objects.Captain.update(System.TimeSpan)"]

See Also

[Captain Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character Class

Klasa bazowa wszystkich postaci występujących w grze.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

Digger.Objects.Character

[Digger.Objects.Enemy](#)

[Digger.Objects.Guy](#)

Namespace: [Digger.Objects](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax







```
C#
public abstract class Character : GameObject
```

The **Character** type exposes the following members.













Constructors

	Name	Description
	Character	Konstruktor postaci

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

Fields

	Name	Description
	direction	Kierunek ruchu postaci
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać
	hp	Ilość życia postaci
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Prędkość postaci
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Character Constructor

Konstruktor postaci

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Character(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed,  
    int hp  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość postaci

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość życia postaci

See Also













[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.Character Fields

The [Character](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	direction	Kierunek ruchu postaci
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać
	hp	Ilość życia postaci
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Prędkość postaci
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.direction Field

Kierunek ruchu postaci

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>protected Character.Direction direction</code>

Field Value

Type: [Character.Direction](#)

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.historyPosition Field

Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Vector2 historyPosition
```

Field Value

Type: **Vector2**

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.hp Field

Ilość życia postaci

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int hp
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.moving Field

Amienna informująca czy obiekt się porusza

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected bool moving
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.speed Field

Prędkość postaci

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Vector2 speed
```

Field Value

Type: **Vector2**

See Also







[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.Character Methods

The [Character](#) type exposes the following members.

Methods

Name	Description
 damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń
 draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
 draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci
 update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.damage Method

Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int damage(  
    int damage  
)
```

Parameters

damage

Type: System.Int32

Ilość obraź, które będą zadane postaci

Return Value

Type: **Int32**

Stan życia postaci, po zadaniu obrażeń

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.getSpeed Method

Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public Vector2 getSpeed()
```

Return Value

Type: **Vector2**

Prędkość postaci

See Also

[Character Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Character.Direction Enumeration

Enumerator kierunku

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
public enum Direction
```

Members

Member name	Value	Description
N	0	Kierunek na północ (do góry)
S	1	Kierunek na południe (do dołu)
E	2	Kierunek na wschód (w prawo)
W	3	Kierunek na zachód (w lewo)

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel Class

Przeciwnik Colonel. Postać pojawiająca się na wyższych poziomach. Co jakiś czas aktualizuje kierunek ruchu i porusza się stronę bohatera. Ma też możliwość drążenia korytarzy, ale podczas odkopywania porusza się wolniej niż normalnie. Jest to też przeciwnik odporny na strzały, które odbija od siebie.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Enemy](#)

Digger.Objects.Colonel

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#







```
internal class Colonel : Enemy
```




The **Colonel** type exposes the following members.

Constructors


















	Name	Description
	Colonel	Konstruktor Colonela

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)

 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
 update	Implementacja aktualizacji stanu przez Coloneła (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

Name	Description
 bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
 digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
 direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
 directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
 gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
 historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
 hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
 speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel Constructor

Konstruktor Colonela

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#
public Colonel(
    GameState gameState,
    Vector2 position,
    Texture2D texture,
    Vector2 speed,
    int hp,
    int bonusPoints,
    int directionUpdateFreq = 0,
    bool digger = false
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

[See Also](#)


















[Colonel Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel.Colonel Fields

The [Colonel](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[Colonel Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel.updateTime Field

Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int updateTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also










[Colonel Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel.Colonel Methods

The [Colonel](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez Coloneła (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Colonel Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Colonel.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Colonele

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Colonel Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy Class

Klasa bazowa wszystkich przeciwników w grze.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

Digger.Objects.Enemy

[Digger.Objects.Captain](#)

[Digger.Objects.Colonel](#)

[Digger.Objects.General](#)

[Digger.Objects.Major](#)

[Digger.Objects.Sergeant](#)

Namespace: [Digger.Objects](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax






```
C#
public abstract class Enemy : Character
```





The **Enemy** type exposes the following members.

Constructors

















	Name	Description
	Enemy	Konstruktor przeciwnika

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek.

 getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater
 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
 update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

Fields

Name	Description
 bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika
 digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola
 direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
 directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach
 gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
 historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
 hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki.
 speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy Constructor

Konstruktor przeciwnika

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Enemy(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed,  
    int hp,  
    int bonusPoints,  
    int directionUpdateFreq = 0,  
    bool digger = false  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

See Also

















[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.Enemy Fields

The [Enemy](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki.
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.bonusPoints Field

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int bonusPoints
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.digger Field

Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected bool digger
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.directionUpdateFreq Field

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int directionUpdateFreq
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.rand Field

Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Random rand
```

Field Value

Type: **Random**

See Also










[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.Enemy Methods

The [Enemy](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek.
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.getBonusPoints Method

Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int getBonusPoints()
```

Return Value

Type: **Int32**

Ilość punktów za zabicie postaci w normalnym trybie

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.getDirection Method

Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>protected Character.Direction getDirection()</code>

Return Value

Type: [Character.Direction](#)

Wyznaczony kierunek ruchu dla postaci

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Enemy.getDirectionToGuy Method

Wyznacza kierunek w którym jest bohater

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Character.Direction getDirectionToGuy()
```

Return Value

Type: [Character.Direction](#)

Kierunek ruchu

See Also

[Enemy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

General Class

Przeciwnik General jest najtrudniejszym przeciwnikiem. Poruszają się szybciej od pozostałych postaci. Może swobodnie drążyć nowe korytarze. Porusza się on w kierunku bohatera. Jest też odporny na wszelką broń (bomby i strzały). Może go zabić tylko spadający worek ze złotem.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Enemy](#)

Digger.Objects.General

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#







```
internal class General : Enemy
```




The **General** type exposes the following members.

Constructors


















	Name	Description
	General	Konstruktor przeciwnika

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)

 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
 update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

Name	Description
 bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
 digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
 direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
 directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
 gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
 historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
 hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
 speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

General Constructor

Konstruktor przeciwnika

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#
public General(
    GameState gameState,
    Vector2 position,
    Texture2D texture,
    Vector2 speed,
    int hp,
    int bonusPoints,
    int directionUpdateFreq = 0,
    bool digger = false
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

[See Also](#)


















[General Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

General.General Fields

The [General](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

See Also

[General Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

General.updateTime Field

Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int updateTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also










[General Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

General.General Methods

The [General](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[General Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

General.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[General Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy Class

Klasa bohatera Guya. Zawiera ona informacje o dostępnych broniach i stanach w jakich się znajduje (czas bonsuwy, peleryna niewidka). Przechowuje też informacje o ilości punktów, jakie dotychczas zebrał.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

Digger.Objects.Guy

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#









```
public class Guy : Character
```











The **Guy** type exposes the following members.

Constructors
















	Name	Description
	Guy	Konstruktor bohatera














Methods

	Name	Description
	addHp	Metoda zwiększająca ilość żyć bohatera
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	enemyCollisions	Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie
	getBombPosition	Metoda podająca pozycję, na której zastawiona ma być bomba. Pozycja ta jest zawsze pozycją któregoś pola, dzięki temu bomba zawsze jest zastawiona w całości na jednym polu
	getFirePosition	Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanego, nowego pocisku.
	getFireSpeed	Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego

		kierunku ruchu bohatera
	getHp	Metoda udostępniająca ilość żyć bohatera
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	hitEnemy	Test kolizji z przeciwnikiem
	nextLevel	Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)
	updateBombs	Obsługa bomb - zarówno ich zastawienia jak i wybuchu w odpowiednim momencie.
	updateFires	Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej.
	updateInvicloak	Aktualizacja stanu bohatera w momencie kiedy ma założoną pelerynę niewidkę. Wtedy bohater mruga i odliczany jest czas działania peleryny
	updateMove	Metoda odpowiedzialna za aktualizację ruchu bohatera. Aktualizuje prędkość bohatera w zależności od wybranego przez gracza kierunku oraz utrzymuje gracza w granicach mapy.

Fields

	Name	Description
	bombCnt	Ilość bomb do dyspozycji
	bombs	Lista bomb, które może zastawiać bohater
	bonusCountdown	Czas po którym czas bonusowy przestanie działać
	bonusTime	Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego
	bonusTimeLeft	Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego
	cloakCountdown	Czas gry po jakim użyta peleryna przestanie działać
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	fires	Lista pocisków, które wystrzela bohater
	firesCnt	Ilość dostępnych pocisków
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	invicloackCnt	Ilość dostępnych peleryn
	invicloak	Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę
	lastBomb	Czas gry kiedy ostatnio została zastawiona bomba. Zapobiega zastawianiu kilku

		bomb na raz
	lastEnemyHit	Czas gry, kiedy bohater ostatnio zetknął się z przeciwnikiem. Zapobiega utracie wszystkich żyć, przy jednym zetknięciu się z przeciwnikiem i daje czas na ucieczkę
	lastMoveDirection	Ostatnio użyty klawisz ruchu bohatera. Na jego podstawie wyznaczany jest kierunek wystrzału pocisku
	lastShoot	Czas gry kiedy bohater ostatnio wystrzelił pocisk. Zapobiega wystrzeleniu wielu pocisków na raz
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character.)
	nextBlink	Czas gry po jakim bohater, który użył peleryny niewidki pojawi się lub zniknie.
	points	Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy Constructor

Konstruktor bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Guy(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed,  
    int hp  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja bohatera

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura bohatera

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość bohatera

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość życia bohatera

See Also




























[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.Guy Fields

The [Guy](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bombCnt	Ilość bomb do dyspozycji
	bombs	Lista bomb, które może zastawiać bohater
	bonusCountdown	Czas po którym czas bonusowy przestanie działać
	bonusTime	Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego
	bonusTimeLeft	Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego
	cloakCountdown	Czas gry po jakim użyta peleryna przestanie działać
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	fires	Lista pocisków, które wystrzela bohater
	firesCnt	Ilość dostępnych pocisków
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	inviccloakCnt	Ilość dostępnych peleryn
	inviccloak	Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę
	lastBomb	Czas gry kiedy ostatnio została zastawiona bomba. Zapobiega zastawianiu kilku bomb na raz
	lastEnemyHit	Czas gry, kiedy bohater ostatnio zetknął się z przeciwnikiem. Zapobiega utracie wszystkich żyć, przy jednym zetknięciu się z przeciwnikiem i daje czas na ucieczkę
	lastMoveDirection	Ostatnio użyty klawisz ruchu bohatera. Na jego podstawie wyznaczany jest kierunek wystrzału pocisku
	lastShoot	Czas gry kiedy bohater ostatnio wystrzelił pocisk. Zapobiega wystrzeleniu wielu pocisków na raz
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	nextBlink	Czas gry po jakim bohater, który użył peleryny niewidki pojawi się lub zniknie.
	points	Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)

 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.bombCnt Field

Ilość bomb do dyspozycji

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int bombCnt
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.bombs Field

Lista bomb, które może zastawiać bohater

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public List<Bomb> bombs
```

Field Value

Type: **List**([Bomb](#))

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.bonusCountdown Field

Czas po którym czas bonusowy przestanie działać

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int bonusCountdown
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.bonusTime Field

Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool bonusTime
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.bonusTimeLeft Field

Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int bonusTimeLeft
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.cloakCountdown Field

Czas gry po jakim użyta peleryna przestanie działać

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int cloakCountdown
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.fires Field

Lista pocisków, które wystrzela bohater

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public List<Fire> fires
```

Field Value

Type: **List**([Fire](#))

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.firesCnt Field

Ilość dostępnych pocisków

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int firesCnt
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.invicloackCnt Field

Ilość dostępnych peleryn

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int invicloackCnt
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.invicloak Field

Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool invicloak
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.lastBomb Field

Czas gry kiedy ostatnio została zastawiona bomba. Zapobiega zastawianiu kilku bomb na raz

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private double lastBomb
```

Field Value

Type: **Double**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.lastEnemyHit Field

Czas gry, kiedy bohater ostatnio zetknął się z przeciwnikiem. Zapobiega utracie wszystkich żyć, przy jednym zetknięciu się z przeciwnikiem i daje czas na ucieczkę

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private double lastEnemyHit
```

Field Value

Type: **Double**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.lastMoveDirection Field

Ostatnio użyty klawisz ruchu bohatera. Na jego podstawie wyznaczany jest kierunek wystrzału pocisku

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>private Keys lastMoveDirection</code>

Field Value

Type: **Keys**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.lastShoot Field

Czas gry kiedy bohater ostatnio wystrzelił pocisk. Zapobiega wystrzeleniu wielu pocisków na raz

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private double lastShoot
```

Field Value

Type: **Double**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.nextBlink Field

Czas gry po jakim bohater, który użył peleryny niewidki pojawi się lub zniknie.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<pre>private int nextBlink</pre>

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.points Field

Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int points
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also



















[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.Guy Methods

The [Guy](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	addHp	Metoda zwiększająca ilość żyć bohatera
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	enemyCollisions	Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie
	getBombPosition	Metoda podająca pozycję, na której zastawiona ma być bomba. Pozycja ta jest zawsze pozycją któregoś pola, dzięki temu bomba zawsze jest zastawiona w całości na jednym polu
	getFirePosition	Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanego, nowego pocisku.
	getFireSpeed	Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego kierunku ruchu bohatera
	getHp	Metoda udostępniająca ilość żyć bohatera
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	hitEnemy	Test kolizji z przeciwnikiem
	nextLevel	Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)
	updateBombs	Obsługa bomb - zarówno ich zastawienia jak i wybuchu w odpowiednim momencie.
	updateFires	Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej.
	updateInvicloak	Aktualizacja stanu bohatera w momencie kiedy ma założoną pelerynę niewidkę. Wtedy bohater mruga i odliczany jest czas działania peleryny
	updateMove	Metoda odpowiedzialna za aktualizację ruchu bohatera. Aktualizuje prędkość bohatera w zależności od wybranego przez gracza kierunku oraz utrzymuje gracza w granicach mapy.

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.addHp Method

Metoda zwiększająca ilość życia bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void addHp (  
    int hp  
)
```

Parameters

hp

Type: System.Int32

ilość życia do dodania



See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.draw Method

Overload List

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.draw Method (SpriteBatch)

Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void draw(  
    SpriteBatch spriteBatch  
)
```

Parameters

spriteBatch

Type: **SpriteBatch**

Kontekst rysowanego obiektu

See Also

[Guy Class](#)

[draw Overload](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.enemyCollisions Method

Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void enemyCollisions(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.getBombPosition Method

Metoda podające pozycję, na której zastawiona ma być bomba. Pozycja ta jest zawsze pozycją któregoś pola, dzięki temu bomba zawsze jest zastawiona w całości na jednym polu

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Vector2 getBombPosition()
```

Return Value

Type: **Vector2**

Pozycja na której będzie zastawiona bomba

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.getFirePosition Method

Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanego, nowego pocisku.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private Vector2 getFirePosition(  
    Vector2 fireSpeed  
)
```

Parameters

fireSpeed

Type: **Vector2**

Prędkość z jaką będzie wystrzelony pocisk. Definiuje ona również kierunek na podstawie którego wyznaczana jest pozycja początkowa

Return Value

Type: **Vector2**

Pozycja początkowa pocisku

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.getFireSpeed Method

Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego kierunku ruchu bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Vector2 getFireSpeed()
```

Return Value

Type: **Vector2**

Początkową prędkość pocisku

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.getHp Method

Metoda udostępniająca ilość życia bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public int getHp()
```

Return Value

Type: **Int32**

Ilość życia pozostałych bohaterów

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.hitEnemy Method

Test kolizji z przeciwnikiem

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private bool hitEnemy(  
    Enemy e  
)
```

Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Enemy](#)

Przeciwnik, z którym sprawdzana jest kolicja

Return Value

Type: **Boolean**

Informacja czy kolicja nastąpiła

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.nextLevel Method

Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public void nextLevel ()
```

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.updateBombs Method

Obsługa bomb - zarówno ich zastawienia jak i wybuchu w odpowiednim momencie.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateBombs (
    TimeSpan gameTime
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.updateFires Method

Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateFires(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.updateInvicloak Method

Aktualizacja stanu bohatera w momencie kiedy ma założoną pelerynę niewidkę. Wtedy bohater mruga i odliczany jest czas działania peleryny

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateInvicloak(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Guy.updateMove Method

Metoda odpowiedzialna za aktualizację ruchu bohatera. Aktualizuje prędkość bohatera w zależności od wybranego przez gracza kierunku oraz utrzymuje gracza w granicach mapy.

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void updateMove ()
```

See Also

[Guy Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major Class

Przeciwnik Major. Co jakiś czas aktualizuje swoją pozycję w kierunku bohatera. Co losowy czas może drążyć nowe korytarze. Tego przeciwnika jest trudno zestrzelić, ponieważ unika on lecących pocisków i ucieka od nich.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Enemy](#)

Digger.Objects.Major

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#







```
internal class Major : Enemy
```




The **Major** type exposes the following members.

Constructors



















	Name	Description
	Major	Konstruktor Majora

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)

 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
 update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

Name	Description
 bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
 digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
 diggerTime	Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy
 direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
 directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
 gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
 historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
 hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 rand	Obiekt odpowiadający za losowość czasu przez jaki Major ma możliwość drążenia korytarzy
 speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Major Constructor

Konstruktor Majora

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Major(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed,  
    int hp,  
    int bonusPoints,  
    int directionUpdateFreq = 0,  
    bool digger = false  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

[See Also](#)


















[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.Major Fields

The [Major](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
	diggerTime	Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt odpowiadający za losowość czasu przez jaki Major ma możliwość drążenia korytarzy
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	updateTime	Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera

See Also

[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.diggerTime Field

Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int diggerTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.rand Field

Obiekt odpowiadający za losowość czasu przez jaki Major ma możliwość drążenia korytarzy

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Random rand
```

Field Value

Type: **Random**

See Also

[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.updateTime Field

Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int updateTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also










[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.Major Methods

The [Major](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Major.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan totalGameTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Major Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Sergeant Class

Przeciwnik Sergeant. Podstawowy przeciwnik poruszający się bez korekcji ruchu w kierunku bohatera. Po prostu odpija się od ścian. Nie posiada żadnych zdolności kopania korytarzy. Można go zabić dowolną bronią.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Character](#)

[Digger.Objects.Enemy](#)

Digger.Objects.Sergeant

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#







```
internal class Sergeant : Enemy
```




The **Sergeant** type exposes the following members.

Constructors
















	Name	Description
	Sergeant	Konstruktor Sergeanta

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)

 getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
 getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
 update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

Name	Description
 bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
 digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
 direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
 directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
 gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
 historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
 hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
 moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
 speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Digger.Objects Namespace](#)

Sergeant Constructor

Konstruktor Sergeanta

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Sergeant(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed,  
    int hp,  
    int bonusPoints,  
    int directionUpdateFreq = 0,  
    bool digger = false  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość obiektu

hp

Type: System.Int32

Początkowa ilość żyć przeciwnika

bonusPoints

Type: System.Int32

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

directionUpdateFreq (Optional)

Type: System.Int32

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

digger (Optional)

Type: System.Boolean

Informacja czy dany przeciwnik może odkopywać pola

See Also

















[Sergeant Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Sergeant.Sergeant Fields

The [Sergeant](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	bonusPoints	Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	digger	Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from Enemy .)
	direction	Kierunek ruchu postaci (Inherited from Character .)
	directionUpdateFreq	Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from Enemy .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	historyPosition	Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from Character .)
	hp	Ilość życia postaci (Inherited from Character .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from Character .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	rand	Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szczególnej sytuacji, kiedy bohater użył peleryny niewidki. (Inherited from Enemy .)
	speed	Prędkość postaci (Inherited from Character .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also










[Sergeant Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Sergeant.Sergeant Methods

The [Sergeant](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	damage	Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from Character .)
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getBonusPoints	Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from Enemy .)
	getDirection	Metoda wyznaczająca ogólny kierunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. (Inherited from Enemy .)
	getDirectionToGuy	Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from Enemy .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	getSpeed	Metoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from Character .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Sergeant Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Sergeant.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

Namespace: [Digger.Objects](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan totalTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also









[Sergeant Class](#)

[Digger.Objects Namespace](#)

Digger.Objects.Artefacts Namespace

[Missing <summary> documentation for "N:Digger.Objects.Artefacts"]

Classes

Class	Description
 Artefact	Klasa bazowa dla obiektów gry, które są artefaktami pojawiającymi się w czasie rozgrywki na planszy. Artefakty może zbierać bohater a niektóre z nich również przeciwnicy. Za zebranie artefaktu bohater dostaje punkty.
 Bomb	Artefakt bomby. Mogą go zebrać wszystkie postacie. Jeśli zbierze go bohater, to zwiększa mu się ilość dostępnych do zastawienia bomb.
 BonusTime	Artefakt czasu bonusowego. Po jego zebraniu bohater przez 25 sekund działa w bonusowym trybie. Po zetknięciu z przeciwnikiem, który nie jest Generalem, bohater zabija go a wszyscy przeciwnicy którzy normalnie poprawiają swoją pozycję w kierunku bohatera, uciekają od niego.
 Diamond	Artefakt diamentu. Podstawowy artefakt, który zbiera bohater. W celu przejścia do następnego poziomu, musi zebrać wszystkie diamenty na aktualnym poziomie.
 Gold	Artefakt złota. Nie pojawia się na mapie bezpośrednio, ale tylko na miejsce worka ze złotem, który spadł z wysokości większej niż jedno pole.
 GoldBag	Artefakt worka ze złotem. Spada pod wpływem grawitacji, jeśli nie stoi na zakopanym polu. Jeśli spadnie na jakąś postać, zadaje jej obrażenia. Jeśli spadnie z wysokości większej niż jedno pole, zamienia się w złoto. Spadający worek jest jedynym sposobem na zabicie Generała.
 Invicloak	Artefakt peleryny niewidki. Jej zebranie powoduje dodanie peleryny do zasobów bohatera. Użycie peleryny sprawia, że bohater jest niewidoczny dla przeciwników i przejście bohatera przez kogoś przeciwnika sprawia, że bohater nie ginie ale zyskuje punkty.
 Missile	Artefakt pocisku. Zebranie go zwiększa zasoby pocisków bohatera.

Artefact Class

Klasa bazowa dla obiektów gry, które są artefaktami pojawiającymi się w czasie rozgrywki na planszy. Artefakty może zbierać bohater a niektóre z nich również przeciwnicy. Za zebranie artefaktu bohater dostaje punkty.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

Digger.Objects.Artefacts.Artefact

[Digger.Objects.Artefacts.Bomb](#)

[Digger.Objects.Artefacts.BonusTime](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Diamond](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Gold](#)

[Digger.Objects.Artefacts.GoldBag](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Invicloak](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Missile](#)

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#





```
public abstract class Artefact : GameObject
```

The **Artefact** type exposes the following members.










Constructors

	Name	Description
	Artefact	Konstruktor Artefaktu

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Artefact Constructor

Konstruktor Artefaktu

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Artefact(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive = false  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive (Optional)

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also










[Artefact Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Artefact.Artefact Fields

The [Artefact](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Artefact Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Artefact.enemySensitive Field

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected bool enemySensitive
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[Artefact Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Artefact.pointBonus Field

Ilość punktów za zebranie artefaktu

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected int pointBonus
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also





[Artefact Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Artefact.Artefact Methods

The [Artefact](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

See Also

[Artefact Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Bomb Class

Artefakt bomby. Mogą go zebrać wszystkie postacie. Jeśli zbierze go bohater, to zwiększa mu się ilość dostępnych do zastawienia bomb.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.Bomb

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax





```
C#
internal class Bomb : Artefact
```

The **Bomb** type exposes the following members.



Constructors








	Name	Description
	Bomb	Konstruktor Artefaktu Bomby

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Bomb Constructor

Konstruktor Artefaktu Bomby

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Bomb (  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also










[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Bomb.Bomb Fields

The [Bomb](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also





[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Bomb.Bomb Methods

The [Bomb](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Bomb.update Method

Implementacja aktualizacji stanu bomby

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime Class

Artefakt czasu bonusowego. Po jego zebraniu bohater przez 25 sekund działa w bonusowym trybie. Po zetknięciu z przeciwnikiem, który nie jest Generalem, bohater zabija go a wszyscy przeciwnicy którzy normalnie poprawiają swoją pozycję w kierunku bohatera, uciekają od niego.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.BonusTime

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#





```
internal class BonusTime : Artefact
```

The **BonusTime** type exposes the following members.



Constructors










	Name	Description
	BonusTime	Konstruktor Czasu Bonusowego

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)
 	TIMEOUT	Czas w sekundach przez jaki bohater działa w czasie bonusowym po zebraniu artefaktu

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime Constructor

Konstruktor Czasu Bonusowego

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public BonusTime(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also












[BonusTime Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime.BonusTime Fields

The [BonusTime](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
 	TIMEOUT	Czas w sekundach przez jaki bohater działa w czasie bonusowym po zebraniu artefaktu

See Also

[BonusTime Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime.TIMEOUT Field

Czas w sekundach przez jaki bohater działa w czasie bonusowym po zebraniu artefaktu

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const int TIMEOUT
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also





[BonusTime Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime.BonusTime Methods

The [BonusTime](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[BonusTime Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

BonusTime.update Method

implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[BonusTime Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Diamond Class

Artefakt diamentu. Podstawowy artefakt, który zbiera bohater. W celu przejścia do następnego poziomu, musi zebrać wszystkie diamenty na aktualnym poziomie.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.Diamond

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#





```
internal class Diamond : Artefact
```

The **Diamond** type exposes the following members.



Constructors








	Name	Description
	Diamond	Konstruktor Artefaktu Bomby

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Diamond Constructor

Konstruktor Artefaktu Bomby

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Diamond(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also










[Diamond Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Diamond.Diamond Fields

The [Diamond](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also





[Diamond Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Diamond.Diamond Methods

The [Diamond](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Diamond Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Diamond.update Method

Implementacja aktualizacji stanu bomby

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Diamond Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Gold Class

Artefakt złota. Nie pojawia się na mapie bezpośrednio, ale tylko na miejsce worka ze złotem, który spadł z wysokości większej niż jedno pole.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.Gold

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax





```
C#
internal class Gold : Artefact
```

The **Gold** type exposes the following members.



Constructors








	Name	Description
	Gold	Konstruktor złota

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu złota (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

 MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Gold Constructor

Konstruktor złota

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Gold(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also










[Gold Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Gold.Gold Fields

The [Gold](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also





[Gold Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Gold.Gold Methods

The [Gold](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu złota (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Gold Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Gold.update Method

Implementacja aktualizacji stanu złota

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Gold Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag Class

Artefakt worka ze złotem. Spada pod wpływem grawitacji, jeśli nie stoi na zakopanym polu. Jeśli spadnie na jakąś postać, zadaje jej obrażenia. Jeśli spadnie z wysokości większej niż jedno pole, zamienia się w złoto. Spadający worek jest jedynym sposobem na zabicie Generała.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.GoldBag

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#









```
internal class GoldBag : Artefact
```

The **GoldBag** type exposes the following members.













Constructors

	Name	Description
	GoldBag	Konstruktor worka ze złotem

Methods

	Name	Description
	collisions	Sprawdza kolizje z postaciami na mapie
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	hitCharacter	Sprawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek
	setXSpeed	Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka
	setYSpeed	Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka
	update	Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact.)
	EPS	Odległość na jaką postać musi się zbliżyć do worka, żeby go przesunąć
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	h	Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku
	historyPosition	Pspółrzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	moving	Zmienna informująca czy worek aktualnie się porusza
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Aktualna prędkość worka
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag Constructor

Konstruktor worka ze złotem

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public GoldBag(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive,  
    Vector2 speed  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość worka

See Also









[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.GoldBag Fields

The [GoldBag](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	EPS	Odległość na jaką postać musi się zbliżyć do worka, żeby go przesunąć
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	h	Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku
	historyPosition	Pspółrzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	moving	Zmienna informująca czy worek aktualnie się porusza
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	speed	Aktualna prędkość worka
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.EPS Field

Odległość na jaką postać musi się zbliżyć do worka, żeby go przesunąć

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private const int EPS
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.h Field

Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int h
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.historyPosition Field

Pspórzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#
<code>private Vector2 historyPosition</code>

Field Value

Type: **Vector2**

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.moving Field

Zmienna informująca czy worek aktualnie się porusza

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private bool moving
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.speed Field

Aktualna prędkość worka

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private Vector2 speed
```

Field Value

Type: **Vector2**

See Also









[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.GoldBag Methods

The [GoldBag](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	collisions	Sprawdza kolizje z postaciami na mapie
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	hitCharacter	Sprawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek
	setXSpeed	Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka
	setYSpeed	Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka
	update	Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.collisions Method

Sprawdza kolizje z postaciami na mapie

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void collisions()
```

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.hitCharacter Method

Sprawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private bool hitCharacter(  
    Character e  
)
```

Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Character](#)

Postać, z którą sprawdzana jest kolizja

Return Value

Type: **Boolean**

Informacja czy postać przycina drogą spadającego worka

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.setXSpeed Method

Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void setXSpeed()
```

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.setYSpeed Method

Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void setYSpeed()
```

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

GoldBag.update Method

Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[GoldBag Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak Class

Artefakt peleryny niewidki. Jej zebranie powoduje dodanie peleryny do zasobów bohatera. Użycie peleryny sprawia, że bohater jest niewidoczny dla przeciwników i przejście bohatera przez kogoś przeciwnika sprawia, że bohater nie ginie ale zyskuje punkty.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.Invicloak

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#





```
internal class Invicloak : Artefact
```

The **Invicloak** type exposes the following members.



Constructors










	Name	Description
	Invicloak	Konstruktor Peleryny Niewidki

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)

	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	timeout	Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy
	TIMEOUT	Czas działania peleryny w sekundach

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak Constructor

Konstruktor Peleryny Niewidki

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Invicloak(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive,  
    int timeout  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

timeout

Type: System.Int32

Czas gry po którym peleryna przestaje działać

See Also












[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak.Invicloak Fields

The [Invicloak](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	timeout	Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy
	TIMEOUT	Czas działania peleryny w sekundach

See Also

[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak.timeout Field

Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int timeout
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak.TIMEOUT Field

Czas działania peleryny w sekundach

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public const int TIMEOUT
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also





[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak.Invicloak Methods

The [Invicloak](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Invicloak.update Method

Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Invicloak Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Missile Class

Artefakt pocisku. Zebranie go zwiększa zasoby pocisków bohatera.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#)

Digger.Objects.Artefacts.Missile

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax





```
C#
internal class Missile : Artefact
```

The **Missile** type exposes the following members.




Constructors







	Name	Description
	Missile	Konstruktor Artefaktu Pocisku

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)

 MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
 MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
 pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact.)
 position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
 texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Missile Constructor

Konstruktor Artefaktu Pocisku

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Missile(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    int pointBonus,  
    bool enemySensitive  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

pointBonus

Type: System.Int32

Ilość punktów za zebranie artefaktu

enemySensitive

Type: System.Boolean

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

See Also










[Missile Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Missile.Missile Fields

The [Missile](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	enemySensitive	Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from Artefact .)
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	pointBonus	Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from Artefact .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also





[Missile Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Missile.Missile Methods

The [Missile](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

See Also

[Missile Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Missile.update Method

Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki

Namespace: [Digger.Objects.Artefacts](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan gameTime  
)
```

Parameters

gameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also




[Missile Class](#)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#)

Digger.Objects.Weapons Namespace

[Missing <summary> documentation for "N:Digger.Objects.Weapons"]

Classes

	Class	Description
	Bomb	Bomba to szczególna broń, ponieważ zabicie przeciwnika za jej pomocą daje dwa razy więcej punktów niż inna metodą. Zasięg bomby to trzy pola w każdym kierunku oraz jedno pole dookoła bomby. Bomba wybucha z pewnym opóźnieniem od jej zastawienia.
	Fire	Podstawowa broń bohatera. Wystrzelana jest w kierunku ostatniego ruchu bohatera. porusza się na wprost, dopóki nie natrafi na jakiegoś przeciwnika, nieodkopane pole, lub koniec planszy. Niektórzy przeciwnicy są odporni na tę broń.
	Weapon	Klasa bazowa dla broni używanych przez bohatera podczas rozgrywki.

Bomb Class

Bomba to szczególna broń, ponieważ zabicie przeciwnika za jej pomocą daje dwa razy więcej punktów niż inna metoda. Zasięg bomby to trzy pola w każdym kierunku oraz jedno pole dookoła bomby. Bomba wybucha z pewnym opóźnieniem od jej zastawienia.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Weapons.Weapon](#)

Digger.Objects.Weapons.Bomb

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#








```
public class Bomb : Weapon
```

The **Bomb** type exposes the following members.












Constructors

	Name	Description
	Bomb	Konstruktor obiektu bomby

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	explode	Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplozję przeciwnikom
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	inRange	Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplozji bomby
	set	Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby
	update	Implementacja metody aktualizującej stan bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	<u>COUNTDOWN</u>	Opóźnienie wybuchu bomby
	<u>explosionTime</u>	Czas wybuchu bomby
	<u>gameState</u>	Kontekst gry (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>MaxX</u>	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>MaxY</u>	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>MinX</u>	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>MinY</u>	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>position</u>	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>speed</u>	Prękość poruszania się broni (Inherited from <u>Weapon.</u>)
	<u>texture</u>	Tekstura obiektu gry (Inherited from <u>GameObject.</u>)
	<u>visible</u>	Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapie

See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb Constructor

Konstruktor obiektu bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Bomb (  
    GameState gameState,  
    Texture2D texture  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura bomby

See Also





[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.Bomb Fields

The [Bomb](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	COUNTDOWN	Opóźnienie wybuchu bomby
	explosionTime	Czas wybuchu bomby
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	speed	Prękość poruszania się broni (Inherited from Weapon .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	visible	Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapie

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.COUNTDOWN Field

Opóźnienie wybuchu bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public const int COUNTDOWN
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.explosionTime Field

Czas wybuchu bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private int explosionTime
```

Field Value

Type: **Int32**

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.visible Field

Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapie

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool visible
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also








[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.Bomb Methods

The [Bomb](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	explode	Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplozję przeciwnikom
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	inRange	Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplozji bomby
	set	Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby
	update	Implementacja metody aktualizującej stan bomby (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)



See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.draw Method

Overload List

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.draw Method (SpriteBatch)

Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void draw(  
    SpriteBatch spriteBatch  
)
```

Parameters

spriteBatch

Type: **SpriteBatch**

Kontekst rysowanego obiektu

See Also

[Bomb Class](#)

[draw Overload](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.explode Method

Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplozję przeciwnikom

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private void explode()
```

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.inRange Method

Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplozji bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
private bool inRange(  
    Enemy e  
)
```

Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Enemy](#)

Spradzany przeciwnik

Return Value

Type: **Boolean**

Informacja czy jest w zasięgu

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.set Method

Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public void set(  
    Vector2 position,  
    int explosionTime  
)
```

Parameters

position

Type: **Vector2**

Pozycja zastawienia bomby

explosionTime

Type: System.Int32

Czas wybuchu bomby

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Bomb.update Method

Implementacja metody aktualizującej stan bomby

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void update(  
    TimeSpan totalTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Bomb Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire Class

Podstawowa broń bohatera. Wystrzelana jest w kierunku ostatniego ruchu bohatera. porusza się na wprost, dopóki nie natrafi na jakiegoś przeciwnika, nieodkopane pole, lub koniec planszy. Niektórzy przeciwnicy są odporni na tę broń.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

[Digger.Objects.Weapons.Weapon](#)

Digger.Objects.Weapons.Fire

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0


Syntax

C#








```
public class Fire : Weapon
```

The **Fire** type exposes the following members.










Constructors

	Name	Description
	Fire	Konstruktor strzału

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	hitTarget	Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać
	isOutsideDiggedArea	Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy
	shoot	Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i z zadaną prędkością
	update	Implementacja aktualizacji pocisku (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject.)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Prękość poruszania się broni (Inherited from Weapon.)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	visible	Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy

See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire Constructor

Konstruktor strzału

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Fire(  
    GameState gameState,  
    Texture2D texture  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura strzału

See Also










[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.Fire Fields

The [Fire](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	speed	Prekość poruszania się broni (Inherited from Weapon .)
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	visible	Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.visible Field

Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public bool visible
```

Field Value

Type: **Boolean**

See Also








[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.Fire Methods

The [Fire](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	hitTarget	Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać
	isOutsideDiggedArea	Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy
	shoot	Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i z zadaną prędkością
	update	Implementacja aktualizacji pocisku (Overrides GameObject.update(TimeSpan) .)



See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.draw Method

Overload List

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides GameObject.draw(SpriteBatch) .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.draw Method (SpriteBatch)

Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public override void draw(  
    SpriteBatch spriteBatch  
)
```

Parameters

spriteBatch

Type: **SpriteBatch**

Kontekst rysowanego obiektu

See Also

[Fire Class](#)

[draw Overload](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.hitTarget Method

Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private bool hitTarget(  
    Character e  
)
```

Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Character](#)

Postać, z którą sprawdzana jest kolizja

Return Value

Type: **Boolean**

Informację czy dana postać została trafiona

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.isOutsideDiggedArea Method

Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
private bool isOutsideDiggedArea()
```

Return Value

Type: **Boolean**

Informację czy strzał wyszedł poza obszar wydrążonych korytarzy

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.shoot Method

Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i zadaną prędkością

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public void shoot(  
    Vector2 position,  
    Vector2 speed  
)
```

Parameters

position

Type: **Vector2**

Współrzędno pozycji z której zostanie wystrzelony pocisk

speed

Type: **Vector2**

Prędkość z jaką zostanie wystrzelony pocisk, definiująca również kierunek strzału

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Fire.update Method

Implementacja aktualizacji pocisku

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
public override void update(  
    TimeSpan totalTime  
)
```

Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

See Also

[Fire Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Weapon Class

Klasa bazowa dla broni używanych przez bohatera podczas rozgrywki.

Inheritance Hierarchy

System.Object

[Digger.GameObject](#)

Digger.Objects.Weapons.Weapon

[Digger.Objects.Weapons.Bomb](#)

[Digger.Objects.Weapons.Fire](#)

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)


Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax





```
C#
public abstract class Weapon : GameObject
```

The **Weapon** type exposes the following members.



Constructors







	Name	Description
	Weapon	Konstruktor obiektu broni

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostsza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)

	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject.)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject.)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject.)
	speed	Prekość poruszania się broni
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject.)

See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Weapon Constructor

Konstruktor obiektu broni

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

```
C#  
  
public Weapon(  
    GameState gameState,  
    Vector2 position,  
    Texture2D texture,  
    Vector2 speed  
)
```

Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja broni

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura broni

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość broni

See Also









[Weapon Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Weapon.Weapon Fields

The [Weapon](#) type exposes the following members.

Fields

	Name	Description
	gameState	Kontekst gry (Inherited from GameObject .)
	MaxX	Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MaxY	Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	MinX	Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from GameObject .)
	MinY	Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from GameObject .)
	position	Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from GameObject .)
	speed	Prekość poruszania się broni
	texture	Tekstura obiektu gry (Inherited from GameObject .)

See Also

[Weapon Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Weapon.speed Field

Prekość poruszania się broni

Namespace: [Digger.Objects.Weapons](#)

Assembly: Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

Syntax

C#

```
protected Vector2 speed
```

Field Value

Type: **Vector2**

See Also





[Weapon Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)

Weapon.Weapon Methods

The [Weapon](#) type exposes the following members.

Methods

	Name	Description
	draw(SpriteBatch)	Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from GameObject .)
	draw(SpriteBatch, Single)	Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from GameObject .)
	getPosition	Metoda udostępniająca aktualną pozycję obiektu. (Inherited from GameObject .)
	update	Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from GameObject .)

See Also

[Weapon Class](#)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#)