# Digger Namespace

## Classes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Class | Description |
| Public class | [DiggerGame](#_3E13B62_Topic) | Głowny obiekt gry |
| Public class | [Field](#_2E025F2E_Topic) | Klasa pola na mapie. Pole może być zakopane albo odkopane. |
| Public class | [GameForm](#_C5D738C3_Topic) | Form gry z panelami logowania, menu wszelkich podmenu araz samej gry. |
| Public class | [GameObject](#_7229E0D9_Topic) | Klasa bazowa dla wszelkich obiektów gry, które są rysowane na planszy. |
| Public class | [GameState](#_61798AD_Topic) | Klasa aktualnego stanu gry zawierająca informacje o wszystkich mapie, wszystkich postaciach i artefaktach. |
| Protected class | [HighScores](#_10D944A5_Topic) |  |
| Public class | [Map](#_741012A1_Topic) | Singleton udostepniający aktualną mapę |
| Protected class | [Program](#_BD5A2568_Topic) |  |
| Protected class | [Settings](#_9809BD65_Topic) | Singleton udostępniający aktualne ustaiwenia sterowania |
| Public class | [Textures](#_361C918C_Topic) | Singleton udostępniający tekstury dla obiektów gry |

# DiggerGame Class

Głowny obiekt gry

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  **Game**  
    Digger.DiggerGame

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public class DiggerGame : Game |

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

## Constructors

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [DiggerGame](#_63F558B2_Topic) | Konstruktor przekazujący referencje na froma w którym wyświetlana jest gra |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected method | [Draw](#_974FF3F2_Topic) | Główna metoda rysujaza aktualny stan gry (Overrides **GameDraw(GameTime)**.) |
| Private method | [Game1\_VisibleChanged](#_F258B46E_Topic) | Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą |
| Private method | [graphics\_PreparingDeviceSettings](#_87E3CCEA_Topic) | Zdarzenie informujące o tym, że panel do rysowania rozgrywki został utworzony. |
| Protected method | [LoadContent](#_DD338472_Topic) | Ładowanie zasobów i grafiki. (Overrides GameLoadContent().) |
| Public method | [start](#_9295DBDC_Topic) | Wznawia zatrzymaną grę |
| Public method | [stop](#_4CFE2A68_Topic) | Zatrzymuje grę |
| Protected method | [Update](#_ADD7BA99_Topic) | 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 przejśc do następnego poziomu (Overrides **GameUpdate(GameTime)**.) |
| Private method | [updateForm](#_E4D714FD_Topic) | Metoda aktualizująca stan gry wyświetlnay na formie gry |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private field | [delay](#_722E1271_Topic) | Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry |
| Private field | [drawSurface](#_54939D5D_Topic) | Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra |
| Private field | [gameForm](#_C0ADFA92_Topic) | Referencja na From w którym wyświetlana jest gra |
| Private field | [gameState](#_9762CA78_Topic) | Obiekt aktualnego stanu gry |
| Private field | [graphics](#_BA4E0DE_Topic) | Obiekt obsługujący urządzenie graficzne |
| Public fieldStatic member | [GRAPHICS\_HEIGHT](#_47CB63DF_Topic) | Wysokość mapy |
| Public fieldStatic member | [GRAPHICS\_WIDTH](#_D72E2D61_Topic) | Szerokość mapy |
| Private field | [lastPause](#_F130C0F0_Topic) | Czas ostatniej pausy w grze |
| Private field | [pause](#_F2478D4B_Topic) | Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie |
| Private field | [pauseMilis](#_9D490BEA_Topic) | Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana |
| Private field | [spriteBatch](#_E45E2DD8_Topic) | Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami |
| Public fieldStatic member | [textures](#_BCBB136_Topic) | Obiekt udostępniający tekstury |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame Constructor

Konstruktor przekazujący referencje na froma w którym wyświetlana jest gra

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public DiggerGame(  GameForm gameForm ) |

#### Parameters

gameForm

Type: [Digger.GameForm](#_C5D738C3_Topic)

Referencja na form gry

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.DiggerGame Fields

The [DiggerGame](#_3E13B62_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private field | [delay](#_722E1271_Topic) | Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry |
| Private field | [drawSurface](#_54939D5D_Topic) | Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra |
| Private field | [gameForm](#_C0ADFA92_Topic) | Referencja na From w którym wyświetlana jest gra |
| Private field | [gameState](#_9762CA78_Topic) | Obiekt aktualnego stanu gry |
| Private field | [graphics](#_BA4E0DE_Topic) | Obiekt obsługujący urządzenie graficzne |
| Public fieldStatic member | [GRAPHICS\_HEIGHT](#_47CB63DF_Topic) | Wysokość mapy |
| Public fieldStatic member | [GRAPHICS\_WIDTH](#_D72E2D61_Topic) | Szerokość mapy |
| Private field | [lastPause](#_F130C0F0_Topic) | Czas ostatniej pausy w grze |
| Private field | [pause](#_F2478D4B_Topic) | Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie |
| Private field | [pauseMilis](#_9D490BEA_Topic) | Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana |
| Private field | [spriteBatch](#_E45E2DD8_Topic) | Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami |
| Public fieldStatic member | [textures](#_BCBB136_Topic) | Obiekt udostępniający tekstury |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.delay Field

Minimalny czas zatrzymania i wznowienia gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private TimeSpan delay |

#### Field Value

Type: **TimeSpan**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.drawSurface Field

Referencja na obiekt, na którym rysowana jest gra

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private IntPtr drawSurface |

#### Field Value

Type: **IntPtr**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.gameForm Field

Referencja na From w którym wyświetlana jest gra

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private GameForm gameForm |

#### Field Value

Type: [GameForm](#_C5D738C3_Topic)

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.gameState Field

Obiekt aktualnego stanu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private GameState gameState |

#### Field Value

Type: [GameState](#_61798AD_Topic)

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.graphics Field

Obiekt obsługujący urządzenie graficzne

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private GraphicsDeviceManager graphics |

#### Field Value

Type: **GraphicsDeviceManager**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.GRAPHICS\_HEIGHT Field

Wysokość mapy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int GRAPHICS\_HEIGHT |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.GRAPHICS\_WIDTH Field

Szerokość mapy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int GRAPHICS\_WIDTH |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.lastPause Field

Czas ostatniej pausy w grze

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private TimeSpan lastPause |

#### Field Value

Type: **TimeSpan**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.pause Field

Zmienna informująca czy gra jest zatrzymana czy też toczy się normalnie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool pause |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.pauseMilis Field

Czas w milisekundach przez jaki gra była zatrzymana

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private TimeSpan pauseMilis |

#### Field Value

Type: **TimeSpan**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.spriteBatch Field

Obiekt umożliwiający rysowanie grupy obiektów z tymi samymi ustawieniami

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private SpriteBatch spriteBatch |

#### Field Value

Type: **SpriteBatch**

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.textures Field

Obiekt udostępniający tekstury

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Textures textures |

#### Field Value

Type: [Textures](#_361C918C_Topic)

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.DiggerGame Methods

The [DiggerGame](#_3E13B62_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected method | [Draw](#_974FF3F2_Topic) | Główna metoda rysujaza aktualny stan gry (Overrides **GameDraw(GameTime)**.) |
| Private method | [Game1\_VisibleChanged](#_F258B46E_Topic) | Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą |
| Private method | [graphics\_PreparingDeviceSettings](#_87E3CCEA_Topic) | Zdarzenie informujące o tym, że panel do rysowania rozgrywki został utworzony. |
| Protected method | [LoadContent](#_DD338472_Topic) | Ładowanie zasobów i grafiki. (Overrides GameLoadContent().) |
| Public method | [start](#_9295DBDC_Topic) | Wznawia zatrzymaną grę |
| Public method | [stop](#_4CFE2A68_Topic) | Zatrzymuje grę |
| Protected method | [Update](#_ADD7BA99_Topic) | 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 przejśc do następnego poziomu (Overrides **GameUpdate(GameTime)**.) |
| Private method | [updateForm](#_E4D714FD_Topic) | Metoda aktualizująca stan gry wyświetlnay na formie gry |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.Draw Method

Główna metoda rysujaza aktualny stan gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.Game1\_VisibleChanged Method

Zdarzenie informujące o pojawieniu się wtyginalnego okna z grą

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.graphics\_PreparingDeviceSettings Method

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.LoadContent Method

Ładowanie zasobów i grafiki.

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected override void LoadContent() |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.start Method

Wznawia zatrzymaną grę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void start() |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.stop Method

Zatrzymuje grę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void stop() |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# 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 przejśc do następnego poziomu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# DiggerGame.updateForm Method

Metoda aktualizująca stan gry wyświetlnay na formie gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void updateForm() |

## See Also

[DiggerGame Class](#_3E13B62_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    Digger.Field

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [Field](#_8374F5F2_Topic) | Konstruktor pola mapy |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [dig](#_C024736D_Topic) | Metoda odkopująca pole jesli pole jest zakopane. Jeśli polae było wcześniej odkopane, to pozostaje odkopane. |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_7C507FAF_Topic) | Metoda aktualizująca stan pola. Nie robi nic, gdyż pole nie podejmuje żadnych akcji ani nie oddziałuje z obiektami na mapie (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [digged](#_EF6FE68B_Topic) | Informacja czy pole jest odkopane |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public fieldStatic member | [SZ](#_2970D7AD_Topic) | Rozmiar pola na mapie |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field Constructor

Konstruktor pola mapy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field.Field Fields

The [Field](#_2E025F2E_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [digged](#_EF6FE68B_Topic) | Informacja czy pole jest odkopane |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public fieldStatic member | [SZ](#_2970D7AD_Topic) | Rozmiar pola na mapie |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Field Class](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field.digged Field

Informacja czy pole jest odkopane

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool digged |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Field Class](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field.SZ Field

Rozmiar pola na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int SZ |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Field Class](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field.Field Methods

The [Field](#_2E025F2E_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [dig](#_C024736D_Topic) | Metoda odkopująca pole jesli pole jest zakopane. Jeśli polae było wcześniej odkopane, to pozostaje odkopane. |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_7C507FAF_Topic) | Metoda aktualizująca stan pola. Nie robi nic, gdyż pole nie podejmuje żadnych akcji ani nie oddziałuje z obiektami na mapie (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Field Class](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Field.dig Method

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void dig() |

## See Also

[Field Class](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# 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](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_2E025F2E_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm Class

Form gry z panelami logowania, menu wszelkich podmenu araz 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](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [GameForm](#_3696266B_Topic) | Domyślny konstruktor |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private method | [buttonContinue\_Click](#_D46B5F99_Topic) | Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry |
| Private method | [buttonExit\_Click](#_F304A7D1_Topic) | Obsługa przycisku zamykającego grę |
| Private method | [buttonHelp\_Click](#_9B2A0996_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc |
| Private method | [buttonHighScores\_Click](#_2A19BE52_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników |
| Private method | [buttonLogin\_Click](#_2C6B5E1E_Topic) | Obsługa logowania |
| Private method | [buttonNewGame\_Click](#_D1F6A299_Topic) | Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry |
| Private method | [buttonSettings\_Click](#_288E465B_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia |
| Protected method | [Dispose](#_A53DF92D_Topic) | Clean up any resources being used. (Overrides Form.Dispose(Boolean).) |
| Private method | [GameForm\_FormClosed](#_C140245C_Topic) | Obsługa zamknięcia aplikacji |
| Public method | [getDrawSurface](#_C8521C3_Topic) | Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra |
| Private method | [InitializeComponent](#_23CBF745_Topic) | Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor. |
| Public method | [setGame](#_89DF187_Topic) | Metoda do ustawienia obiektu gry |
| Public method | [updateBombs](#_8D582258_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb |
| Public method | [updateBonusTime](#_7488861_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego |
| Public method | [updateGuy](#_916FB7EF_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera |
| Public method | [updateInvicloacks](#_EB8DE054_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn |
| Public method | [updateLevel](#_8E16C4E3_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlany poziom |
| Public method | [updateMissiles](#_208AED62_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków |
| Public method | [updatePoints](#_26D736F2_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private field | [buttonContinue](#_289081E1_Topic) |  |
| Private field | [buttonExit](#_73049592_Topic) |  |
| Private field | [buttonHelp](#_2D3D4D8B_Topic) |  |
| Private field | [buttonHighScores](#_62119882_Topic) |  |
| Private field | [buttonLogin](#_FEDBF356_Topic) |  |
| Private field | [buttonNewGame](#_E073960E_Topic) |  |
| Private field | [buttonSettings](#_D3520775_Topic) |  |
| Private field | [components](#_1F9F9078_Topic) | Required designer variable. |
| Private field | [game](#_CF09C5DF_Topic) | Referencja do wyświetlanej gry |
| Private field | [labelBomb](#_5801BB17_Topic) |  |
| Private field | [labelBonus](#_C8AABC6D_Topic) |  |
| Private field | [labelGuy](#_A7A1AE5B_Topic) |  |
| Private field | [labelInvicloak](#_7C8787EE_Topic) |  |
| Private field | [labelLevel](#_3CB8A8E0_Topic) |  |
| Private field | [labelLoginTitle](#_D140874E_Topic) |  |
| Private field | [labelMissile](#_C79994CF_Topic) |  |
| Private field | [labelPoints](#_DB691F16_Topic) |  |
| Private field | [labelUser](#_7CFCEFCE_Topic) |  |
| Private field | [labelUsername](#_C8CEA5CE_Topic) |  |
| Private field | [panelLogin](#_D6822C15_Topic) |  |
| Private field | [panelMenu](#_B3EC74CA_Topic) |  |
| Private field | [pictureBox](#_28EBA281_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxBomb](#_61EC1898_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxBonus](#_1BDB02A6_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxGuy](#_155BA5E8_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxInvicloak](#_E211EA1D_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxMissile](#_14AB82EF_Topic) |  |
| Private field | [textBoxUsername](#_EEF1ADA7_Topic) |  |
| Private field | [username](#_8749B25B_Topic) | Aktualnie zalogowany użytkownik |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm Constructor

Domyślny konstruktor

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public GameForm() |

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.GameForm Fields

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private field | [buttonContinue](#_289081E1_Topic) |  |
| Private field | [buttonExit](#_73049592_Topic) |  |
| Private field | [buttonHelp](#_2D3D4D8B_Topic) |  |
| Private field | [buttonHighScores](#_62119882_Topic) |  |
| Private field | [buttonLogin](#_FEDBF356_Topic) |  |
| Private field | [buttonNewGame](#_E073960E_Topic) |  |
| Private field | [buttonSettings](#_D3520775_Topic) |  |
| Private field | [components](#_1F9F9078_Topic) | Required designer variable. |
| Private field | [game](#_CF09C5DF_Topic) | Referencja do wyświetlanej gry |
| Private field | [labelBomb](#_5801BB17_Topic) |  |
| Private field | [labelBonus](#_C8AABC6D_Topic) |  |
| Private field | [labelGuy](#_A7A1AE5B_Topic) |  |
| Private field | [labelInvicloak](#_7C8787EE_Topic) |  |
| Private field | [labelLevel](#_3CB8A8E0_Topic) |  |
| Private field | [labelLoginTitle](#_D140874E_Topic) |  |
| Private field | [labelMissile](#_C79994CF_Topic) |  |
| Private field | [labelPoints](#_DB691F16_Topic) |  |
| Private field | [labelUser](#_7CFCEFCE_Topic) |  |
| Private field | [labelUsername](#_C8CEA5CE_Topic) |  |
| Private field | [panelLogin](#_D6822C15_Topic) |  |
| Private field | [panelMenu](#_B3EC74CA_Topic) |  |
| Private field | [pictureBox](#_28EBA281_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxBomb](#_61EC1898_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxBonus](#_1BDB02A6_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxGuy](#_155BA5E8_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxInvicloak](#_E211EA1D_Topic) |  |
| Private field | [pictureBoxMissile](#_14AB82EF_Topic) |  |
| Private field | [textBoxUsername](#_EEF1ADA7_Topic) |  |
| Private field | [username](#_8749B25B_Topic) | Aktualnie zalogowany użytkownik |

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonContinue Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonContinue |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonExit Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonExit |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonHelp Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonHelp |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonHighScores Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonHighScores |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonLogin Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonLogin |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonNewGame Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonNewGame |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonSettings Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Button buttonSettings |

#### Field Value

Type: **Button**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.components Field

Required designer variable.

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private IContainer components |

#### Field Value

Type: **IContainer**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.game Field

Referencja do wyświetlanej gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private DiggerGame game |

#### Field Value

Type: [DiggerGame](#_3E13B62_Topic)

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelBomb Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelBomb |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelBonus Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelBonus |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelGuy Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelGuy |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelInvicloak Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelInvicloak |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelLevel Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelLevel |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelLoginTitle Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelLoginTitle |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelMissile Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelMissile |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelPoints Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelPoints |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelUser Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelUser |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.labelUsername Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Label labelUsername |

#### Field Value

Type: **Label**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.panelLogin Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Panel panelLogin |

#### Field Value

Type: **Panel**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.panelMenu Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Panel panelMenu |

#### Field Value

Type: **Panel**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBox Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBox |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBoxBomb Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBoxBomb |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBoxBonus Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBoxBonus |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBoxGuy Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBoxGuy |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBoxInvicloak Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBoxInvicloak |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.pictureBoxMissile Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private PictureBox pictureBoxMissile |

#### Field Value

Type: **PictureBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.textBoxUsername Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private TextBox textBoxUsername |

#### Field Value

Type: **TextBox**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.username Field

Aktualnie zalogowany użytkownik

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private string username |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.GameForm Methods

The [GameForm](#_C5D738C3_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private method | [buttonContinue\_Click](#_D46B5F99_Topic) | Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry |
| Private method | [buttonExit\_Click](#_F304A7D1_Topic) | Obsługa przycisku zamykającego grę |
| Private method | [buttonHelp\_Click](#_9B2A0996_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc |
| Private method | [buttonHighScores\_Click](#_2A19BE52_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników |
| Private method | [buttonLogin\_Click](#_2C6B5E1E_Topic) | Obsługa logowania |
| Private method | [buttonNewGame\_Click](#_D1F6A299_Topic) | Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry |
| Private method | [buttonSettings\_Click](#_288E465B_Topic) | Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia |
| Protected method | [Dispose](#_A53DF92D_Topic) | Clean up any resources being used. (Overrides Form.Dispose(Boolean).) |
| Private method | [GameForm\_FormClosed](#_C140245C_Topic) | Obsługa zamknięcia aplikacji |
| Public method | [getDrawSurface](#_C8521C3_Topic) | Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra |
| Private method | [InitializeComponent](#_23CBF745_Topic) | Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor. |
| Public method | [setGame](#_89DF187_Topic) | Metoda do ustawienia obiektu gry |
| Public method | [updateBombs](#_8D582258_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb |
| Public method | [updateBonusTime](#_7488861_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego |
| Public method | [updateGuy](#_916FB7EF_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera |
| Public method | [updateInvicloacks](#_EB8DE054_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn |
| Public method | [updateLevel](#_8E16C4E3_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlany poziom |
| Public method | [updateMissiles](#_208AED62_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków |
| Public method | [updatePoints](#_26D736F2_Topic) | Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza |

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonContinue\_Click Method

Obsługa przycisku kontynuacji poprzedniej gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonExit\_Click Method

Obsługa przycisku zamykającego grę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonHelp\_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego pomoc

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonHighScores\_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego listę najlepszych wyników

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonLogin\_Click Method

Obsługa logowania

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonNewGame\_Click Method

Obsługa przycisku rozpoczęcia nowej gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.buttonSettings\_Click Method

Obsługa przycisku wyświetlającego ustawienia

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.Dispose Method

Clean up any resources being used.

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.GameForm\_FormClosed Method

Obsługa zamknięcia aplikacji

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.getDrawSurface Method

Metoda udostępniająca uchwyt na obiekt, na którym jest rysowana gra

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public IntPtr getDrawSurface() |

#### Return Value

Type: **IntPtr**

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.InitializeComponent Method

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void InitializeComponent() |

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.setGame Method

Metoda do ustawienia obiektu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void setGame(  DiggerGame game ) |

#### Parameters

game

Type: [Digger.DiggerGame](#_3E13B62_Topic)

## See Also

[GameForm Class](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateBombs Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę bomb

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateBonusTime Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną liczbę sekund pozostałego czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateGuy Method

Metoda aktualizująca wyświetlany stan życia głównego bohatera

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateInvicloacks Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę peleryn

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateLevel Method

Metoda aktualizująca wyświetlany poziom

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updateMissiles Method

Metoda aktualizująca wyświetlaną dostępną liczbę pocisków

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameForm.updatePoints Method

Metoda aktualizująca wyświetlane punkty gracza

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_C5D738C3_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.GameObject  
    [Digger.Field](#_2E025F2E_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
    [Digger.Objects.Weapons.Weapon](#_B4E0E02C_Topic)

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [GameObject](#_F1F2AA20_Topic) | Konstrutor obiektu gry |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject Constructor

Konstrutor obiektu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja obiektu

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura obiektu

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.GameObject Fields

The [GameObject](#_7229E0D9_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry |

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.gameState Field

Kontekst gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected GameState gameState |

#### Field Value

Type: [GameState](#_61798AD_Topic)

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.MaxX Field

Maksymalna pozycja obiektu na osi X

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int MaxX |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.MaxY Field

Maksymalna pozycja obiektu na osi Y

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int MaxY |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.MinX Field

Minimalna pozycja obiektu na osi X

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int MinX |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.MinY Field

Minimalna pozycja obiektu na osi Y

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int MinY |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.position Field

Współrzędna pozycji obiektu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Vector2 position |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.texture Field

Tekstura obiektu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Texture2D texture |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.GameObject Methods

The [GameObject](#_7229E0D9_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia |

## See Also

[GameObject Class](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.draw Method

## Overload List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | 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](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# 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](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_7229E0D9_Topic)

[draw Overload](#_30D7E210_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# 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](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_7229E0D9_Topic)

[draw Overload](#_30D7E210_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.getPosition Method

Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu.

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameObject.update Method

Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_7229E0D9_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.GameState

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [GameState](#_484B426_Topic) | Domyślny konstruktor tworzący obiekt głównego bohatera |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [addArtefact](#_BA98D331_Topic) | Dodaje artefakt na mapie |
| Private method | [getArtefactPosition](#_71479905_Topic) | Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu |
| Private method | [getEnemyPosition](#_E5B9817A_Topic) | Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie |
| Public method | [loadGame](#_90FC8866_Topic) | Ładuje sapisany stan gry |
| Private method | [newLevel](#_B75AC07D_Topic) | Matoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu |
| Public method | [saveGame](#_D4CC1786_Topic) | Metoda zapisujące grę |
| Public method | [update](#_88EC4F7E_Topic) | Metoda aktualizująca stan gry |
| Private method | [updateArtefacts](#_BC3AD8A4_Topic) | Metoda dodająza artefakty |
| Private method | [updateEnemies](#_1CF1CFCD_Topic) | Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczny limit dla poziomu |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [artefacts](#_257AD922_Topic) | Lista artefaktów na mapie |
| Private field | [bonusTime](#_2A76F741_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się czas bonusowy do zebrania |
| Public field | [diamonds](#_7FF42702_Topic) | Liczba diamentów na mapie |
| Public field | [enemies](#_38345196_Topic) | Lista przeciwników na mapie |
| Private field | [enemiesLimit](#_AB7AB831_Topic) | Aktualny dla poziomu limit przeciwników |
| Public field | [guy](#_6BDF043F_Topic) | Główny bohater |
| Private field | [invicloakTime](#_FAC43446_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania |
| Public field | [level](#_1EECEFA5_Topic) | Aktualny poziom |
| Public field | [map](#_111DC09F_Topic) | Aktualna mapa |
| Private field | [nextBombTime](#_B262AF38_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejna bomba do zebrania |
| Private field | [nextGoldbagTime](#_875F60AA_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny worek ze złotem |
| Private field | [nextMissileTime](#_E59F1C37_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny pocisk do zebrania |
| Private field | [rand](#_1D44C2E0_Topic) | Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze |
| Private field | [tmpArtefacts](#_FD918664_Topic) | Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState Constructor

Domyślny konstruktor tworzący obiekt głównego bohatera

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public GameState() |

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.GameState Fields

The [GameState](#_61798AD_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [artefacts](#_257AD922_Topic) | Lista artefaktów na mapie |
| Private field | [bonusTime](#_2A76F741_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się czas bonusowy do zebrania |
| Public field | [diamonds](#_7FF42702_Topic) | Liczba diamentów na mapie |
| Public field | [enemies](#_38345196_Topic) | Lista przeciwników na mapie |
| Private field | [enemiesLimit](#_AB7AB831_Topic) | Aktualny dla poziomu limit przeciwników |
| Public field | [guy](#_6BDF043F_Topic) | Główny bohater |
| Private field | [invicloakTime](#_FAC43446_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania |
| Public field | [level](#_1EECEFA5_Topic) | Aktualny poziom |
| Public field | [map](#_111DC09F_Topic) | Aktualna mapa |
| Private field | [nextBombTime](#_B262AF38_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejna bomba do zebrania |
| Private field | [nextGoldbagTime](#_875F60AA_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny worek ze złotem |
| Private field | [nextMissileTime](#_E59F1C37_Topic) | Czas gry w sekundach po którym pojawi się kolejny pocisk do zebrania |
| Private field | [rand](#_1D44C2E0_Topic) | Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze |
| Private field | [tmpArtefacts](#_FD918664_Topic) | Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze |

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.artefacts Field

Lista artefaktów na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public List<Artefact> artefacts |

#### Field Value

Type: **List**([Artefact](#_88A40F74_Topic))

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.bonusTime Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int bonusTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.diamonds Field

Liczba diamentów na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int diamonds |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.enemies Field

Lista przeciwników na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public List<Enemy> enemies |

#### Field Value

Type: **List**([Enemy](#_B7BED86F_Topic))

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.enemiesLimit Field

Aktualny dla poziomu limit przeciwników

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int enemiesLimit |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.guy Field

Główny bohater

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Guy guy |

#### Field Value

Type: [Guy](#_8204FB0E_Topic)

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.invicloakTime Field

Czas gry w sekundach po którym pojawi się peleryna do zebrania

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int invicloakTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.level Field

Aktualny poziom

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int level |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.map Field

Aktualna mapa

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Map map |

#### Field Value

Type: [Map](#_741012A1_Topic)

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.nextBombTime Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int nextBombTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.nextGoldbagTime Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int nextGoldbagTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.nextMissileTime Field

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int nextMissileTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.rand Field

Obiekt wpływający na losowość zdarzeń w grze

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Random rand |

#### Field Value

Type: **Random**

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.tmpArtefacts Field

Tymczasowa lista artefaktów dodana przez inne artefakty lub obiekty w grze

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private List<Artefact> tmpArtefacts |

#### Field Value

Type: **List**([Artefact](#_88A40F74_Topic))

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.GameState Methods

The [GameState](#_61798AD_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [addArtefact](#_BA98D331_Topic) | Dodaje artefakt na mapie |
| Private method | [getArtefactPosition](#_71479905_Topic) | Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu |
| Private method | [getEnemyPosition](#_E5B9817A_Topic) | Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie |
| Public method | [loadGame](#_90FC8866_Topic) | Ładuje sapisany stan gry |
| Private method | [newLevel](#_B75AC07D_Topic) | Matoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu |
| Public method | [saveGame](#_D4CC1786_Topic) | Metoda zapisujące grę |
| Public method | [update](#_88EC4F7E_Topic) | Metoda aktualizująca stan gry |
| Private method | [updateArtefacts](#_BC3AD8A4_Topic) | Metoda dodająza artefakty |
| Private method | [updateEnemies](#_1CF1CFCD_Topic) | Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczny limit dla poziomu |

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.addArtefact Method

Dodaje artefakt na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void addArtefact(  Artefact artefact ) |

#### Parameters

artefact

Type: [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)

Artefakt do dodania

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.getArtefactPosition Method

Metoda zwracająca poprawną pozycję dla nowego artefaktu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.getEnemyPosition Method

Metoda podająca prawidłową pozycję nowego przeciwnika na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.loadGame Method

Ładuje sapisany stan gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.newLevel Method

Matoda odpowiedzialna za przejście do następnego poziomu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.saveGame Method

Metoda zapisujące grę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.update Method

Metoda aktualizująca stan gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.updateArtefacts Method

Metoda dodająza artefakty

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void updateArtefacts(  TimeSpan totalGameTime ) |

#### Parameters

totalGameTime

Type: System.TimeSpan

Czas gry

## See Also

[GameState Class](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# GameState.updateEnemies Method

Metoda dodająca przeciwników, jeśli nie został przekroczny limit dla poziomu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.HighScores

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| internal class HighScores |

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

## Constructors

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [HighScores](#_5AB53CBE_Topic) | Initializes a new instance of the **HighScores** class |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [getHighScores](#_52270E9A_Topic) |  |
| Public method | [update](#_FD9D2666_Topic) |  |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [HS\_FNAME](#_2BDCE52C_Topic) |  |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores Constructor

Initializes a new instance of the [HighScores](#_10D944A5_Topic) class

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public HighScores() |

## See Also

[HighScores Class](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores.HighScores Fields

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [HS\_FNAME](#_2BDCE52C_Topic) |  |

## See Also

[HighScores Class](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores.HS\_FNAME Field

[Missing <summary> documentation for "F:Digger.HighScores.HS\_FNAME"]

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores.HighScores Methods

The [HighScores](#_10D944A5_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [getHighScores](#_52270E9A_Topic) |  |
| Public method | [update](#_FD9D2666_Topic) |  |

## See Also

[HighScores Class](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores.getHighScores Method

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# HighScores.update Method

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

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool update(  Guy guy ) |

#### Parameters

guy

Type: [Digger.Objects.Guy](#_8204FB0E_Topic)

[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](#_10D944A5_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map Class

Singleton udostepniający aktualną mapę

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.Map

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [Map](#_92A2F17C_Topic) | Initializes a new instance of the **Map** class |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public methodStatic member | [getInstance](#_22B2374A_Topic) | Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy |
| Public methodStatic member | [newMap](#_58C6EA04_Topic) | Generuje nową mapę |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [fields](#_E3FDB719_Topic) | Tablica pól składających się na mapę |
| Public fieldStatic member | [HEIGHT](#_6918DA09_Topic) | wysokość mapy w polach |
| Public fieldStatic member | [WIDTH](#_5DE31809_Topic) | Szerokość mapy w polach |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map Constructor

Initializes a new instance of the [Map](#_741012A1_Topic) class

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Map() |

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.Map Fields

The [Map](#_741012A1_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [fields](#_E3FDB719_Topic) | Tablica pól składających się na mapę |
| Public fieldStatic member | [HEIGHT](#_6918DA09_Topic) | wysokość mapy w polach |
| Public fieldStatic member | [WIDTH](#_5DE31809_Topic) | Szerokość mapy w polach |

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.fields Field

Tablica pól składających się na mapę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Field[,] fields |

#### Field Value

Type: [Field](#_2E025F2E_Topic)[,]

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.HEIGHT Field

wysokość mapy w polach

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int HEIGHT |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.WIDTH Field

Szerokość mapy w polach

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int WIDTH |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.Map Methods

The [Map](#_741012A1_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public methodStatic member | [getInstance](#_22B2374A_Topic) | Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy |
| Public methodStatic member | [newMap](#_58C6EA04_Topic) | Generuje nową mapę |

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.getInstance Method

Metoda dostępu do aktualnej instancji mapy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Field[,] getInstance() |

#### Return Value

Type: [Field](#_2E025F2E_Topic)[,]  
Tablicę z polami

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Map.newMap Method

Generuje nową mapę

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Field[,] newMap() |

#### Return Value

Type: [Field](#_2E025F2E_Topic)[,]  
Wygenerowaną mapę jako tablicę z polami

## See Also

[Map Class](#_741012A1_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Program Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.Program

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| internal static class Program |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private methodStatic member | [Main](#_7FDA21C8_Topic) | The main entry point for the application. |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Program.Program Methods

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private methodStatic member | [Main](#_7FDA21C8_Topic) | The main entry point for the application. |

## See Also

[Program Class](#_BD5A2568_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Program.Main Method

The main entry point for the application.

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_BD5A2568_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings Class

Singleton udostępniający aktualne ustaiwenia sterowania

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.Settings

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Private methodStatic member | [Settings](#_E6F91320_Topic) |  |
| Public method | [Settings](#_B592116_Topic) | Initializes a new instance of the **Settings** class |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public fieldStatic member | [bomb](#_4C63D5C4_Topic) | Klawisz zastawiania bomby |
| Public fieldStatic member | [down](#_72FA3088_Topic) | Klawisz ruchu do dołu |
| Public fieldStatic member | [fire](#_A6603A21_Topic) | Klawisz strzału |
| Public fieldStatic member | [help](#_FE341AB5_Topic) | Klawisz pomocy |
| Public fieldStatic member | [invclk](#_6C301CF_Topic) | Klawisz peleryny niewidki |
| Public fieldStatic member | [left](#_D52967F5_Topic) | Klawisz ruchu w lewo |
| Public fieldStatic member | [options](#_AE9D20D0_Topic) | Klawisz ustawień |
| Public fieldStatic member | [pause](#_D37BF2B0_Topic) | Klawisz pauzy |
| Public fieldStatic member | [right](#_D6E8CE5F_Topic) | Klawisz ruchu w prawo |
| Public fieldStatic member | [save](#_B62DC406_Topic) | Klawisz zapisu stanu gry |
| Public fieldStatic member | [up](#_91F45DA7_Topic) | Klawisz ruchu do góry |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings Constructor

Initializes a new instance of the [Settings](#_9809BD65_Topic) class

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Settings() |

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings Constructor

Initializes the static fields of the [Settings](#_9809BD65_Topic) class

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| static Settings() |

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.Settings Fields

The [Settings](#_9809BD65_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public fieldStatic member | [bomb](#_4C63D5C4_Topic) | Klawisz zastawiania bomby |
| Public fieldStatic member | [down](#_72FA3088_Topic) | Klawisz ruchu do dołu |
| Public fieldStatic member | [fire](#_A6603A21_Topic) | Klawisz strzału |
| Public fieldStatic member | [help](#_FE341AB5_Topic) | Klawisz pomocy |
| Public fieldStatic member | [invclk](#_6C301CF_Topic) | Klawisz peleryny niewidki |
| Public fieldStatic member | [left](#_D52967F5_Topic) | Klawisz ruchu w lewo |
| Public fieldStatic member | [options](#_AE9D20D0_Topic) | Klawisz ustawień |
| Public fieldStatic member | [pause](#_D37BF2B0_Topic) | Klawisz pauzy |
| Public fieldStatic member | [right](#_D6E8CE5F_Topic) | Klawisz ruchu w prawo |
| Public fieldStatic member | [save](#_B62DC406_Topic) | Klawisz zapisu stanu gry |
| Public fieldStatic member | [up](#_91F45DA7_Topic) | Klawisz ruchu do góry |

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.bomb Field

Klawisz zastawiania bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys bomb |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.down Field

Klawisz ruchu do dołu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys down |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.fire Field

Klawisz strzału

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys fire |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.help Field

Klawisz pomocy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys help |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.invclk Field

Klawisz peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys invclk |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.left Field

Klawisz ruchu w lewo

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys left |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.options Field

Klawisz ustawień

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys options |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.pause Field

Klawisz pauzy

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys pause |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.right Field

Klawisz ruchu w prawo

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys right |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.save Field

Klawisz zapisu stanu gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys save |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Settings.up Field

Klawisz ruchu do góry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Keys up |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Settings Class](#_9809BD65_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures Class

Singleton udostępniający tekstury dla obiektów gry

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  Digger.Textures

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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 |
| Public method | [Textures](#_5EFA4B61_Topic) | Konstruktor tworzący obiekt przed rozpoczęciem gry |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public methodStatic member | [getBombArtefactTex](#_A002083B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu |
| Public methodStatic member | [getBombTex](#_36F207A_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bomby |
| Public methodStatic member | [getBonusTimeTex](#_91826F6B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego |
| Public methodStatic member | [getCaptainTex](#_41B3B4E8_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Captaina |
| Public methodStatic member | [getColonelTex](#_A1F665AD_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Colonela |
| Public methodStatic member | [getDiamondTex](#_41245E35_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę diamentu |
| Public methodStatic member | [getFieldTex](#_D39D9901_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę pola |
| Public methodStatic member | [getFireTex](#_DCD03B39_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę strzału |
| Public methodStatic member | [getGeneralTex](#_3B91338B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Generala |
| Public methodStatic member | [getGoldbagTex](#_B0BEAFF0_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem |
| Public methodStatic member | [getGoldTex](#_DC84069D_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę złota |
| Public methodStatic member | [getGuyTex](#_33EE4718_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bohatera |
| Public methodStatic member | [getInvicloakTex](#_C7F42E0_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki |
| Public methodStatic member | [getMajorTex](#_93152E7C_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Majora |
| Public methodStatic member | [getMissileTex](#_D5C7BA0F_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę pocisku |
| Public methodStatic member | [getSergeantTex](#_B074B987_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [BOMB](#_F5FDF80D_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla bomby |
| Private fieldStatic member | [BOMB\_ARTEFACT](#_601D813C_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby |
| Private fieldStatic member | [bombArtefactTex](#_42A2F8F5_Topic) | Tekstura artefaktu bomby |
| Private fieldStatic member | [bombTex](#_286ADFDD_Topic) | Tekstura bomby |
| Private fieldStatic member | [BONUS\_TIME](#_F8098ACD_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego |
| Private fieldStatic member | [bonusTimeTex](#_16320B15_Topic) | Tekstura casu bonusowego |
| Private fieldStatic member | [CAPTAIN](#_2B889C59_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Captaina |
| Private fieldStatic member | [captainTex](#_A2500A0D_Topic) | Tekstura Captaina |
| Private fieldStatic member | [cm](#_FC76993A_Topic) | Menadże udostępniający zasoby graficzne |
| Private fieldStatic member | [COLONEL](#_B35C65CC_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Colonela |
| Private fieldStatic member | [colonelTex](#_2BAF0F0_Topic) | Tekstura Colonela |
| Private fieldStatic member | [DIAMOND](#_380A4C7_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla diamentu |
| Private fieldStatic member | [diamondTex](#_1D6F283_Topic) | Tekstura diamentu |
| Private fieldStatic member | [FIELD](#_4F973602_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla pola |
| Private fieldStatic member | [fieldTex](#_800EC5F1_Topic) | Tekstura pola na mapie |
| Private fieldStatic member | [FIRE](#_5AE5A15_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału |
| Private fieldStatic member | [fireTex](#_10210E6_Topic) | Tekstura wystrzału |
| Private fieldStatic member | [GENERAL](#_93A59681_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Generala |
| Private fieldStatic member | [generalTex](#_2E8C2E64_Topic) | Tekstura Generala |
| Private fieldStatic member | [GOLD](#_2F1F84B0_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla złota |
| Private fieldStatic member | [GOLDBAG](#_CAE381E1_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem |
| Private fieldStatic member | [goldbagTex](#_78503429_Topic) | Tekstura worka ze złotem |
| Private fieldStatic member | [goldTex](#_E66C178C_Topic) | Tekstura złota |
| Private fieldStatic member | [GUY](#_812D6DC5_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya |
| Private fieldStatic member | [guyTex](#_F53AB313_Topic) | Tekstura bohatera Guya |
| Private fieldStatic member | [INVICLOAK](#_90D42754_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki |
| Private fieldStatic member | [invicloakTex](#_A1A7557_Topic) | Tekstura peleryny niewidki |
| Private fieldStatic member | [MAJOR](#_20F08770_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Majora |
| Private fieldStatic member | [majorTex](#_90AF1A0_Topic) | Tekstura Majora |
| Private fieldStatic member | [MISSILE](#_FAF14F7F_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla pocisku |
| Private fieldStatic member | [missileTex](#_3BCF7F43_Topic) | Tekstura pocisku |
| Private fieldStatic member | [SERGEANT](#_3EE2ADDB_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta |
| Private fieldStatic member | [sergeantTex](#_EF4C03AC_Topic) | Tekstura Sergeanta |

## See Also

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures Constructor

Konstruktor tworzący obiekt przed rozpoczęciem gry

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.Textures Fields

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private fieldStatic member | [BOMB](#_F5FDF80D_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla bomby |
| Private fieldStatic member | [BOMB\_ARTEFACT](#_601D813C_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby |
| Private fieldStatic member | [bombArtefactTex](#_42A2F8F5_Topic) | Tekstura artefaktu bomby |
| Private fieldStatic member | [bombTex](#_286ADFDD_Topic) | Tekstura bomby |
| Private fieldStatic member | [BONUS\_TIME](#_F8098ACD_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego |
| Private fieldStatic member | [bonusTimeTex](#_16320B15_Topic) | Tekstura casu bonusowego |
| Private fieldStatic member | [CAPTAIN](#_2B889C59_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Captaina |
| Private fieldStatic member | [captainTex](#_A2500A0D_Topic) | Tekstura Captaina |
| Private fieldStatic member | [cm](#_FC76993A_Topic) | Menadże udostępniający zasoby graficzne |
| Private fieldStatic member | [COLONEL](#_B35C65CC_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Colonela |
| Private fieldStatic member | [colonelTex](#_2BAF0F0_Topic) | Tekstura Colonela |
| Private fieldStatic member | [DIAMOND](#_380A4C7_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla diamentu |
| Private fieldStatic member | [diamondTex](#_1D6F283_Topic) | Tekstura diamentu |
| Private fieldStatic member | [FIELD](#_4F973602_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla pola |
| Private fieldStatic member | [fieldTex](#_800EC5F1_Topic) | Tekstura pola na mapie |
| Private fieldStatic member | [FIRE](#_5AE5A15_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału |
| Private fieldStatic member | [fireTex](#_10210E6_Topic) | Tekstura wystrzału |
| Private fieldStatic member | [GENERAL](#_93A59681_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Generala |
| Private fieldStatic member | [generalTex](#_2E8C2E64_Topic) | Tekstura Generala |
| Private fieldStatic member | [GOLD](#_2F1F84B0_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla złota |
| Private fieldStatic member | [GOLDBAG](#_CAE381E1_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem |
| Private fieldStatic member | [goldbagTex](#_78503429_Topic) | Tekstura worka ze złotem |
| Private fieldStatic member | [goldTex](#_E66C178C_Topic) | Tekstura złota |
| Private fieldStatic member | [GUY](#_812D6DC5_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya |
| Private fieldStatic member | [guyTex](#_F53AB313_Topic) | Tekstura bohatera Guya |
| Private fieldStatic member | [INVICLOAK](#_90D42754_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki |
| Private fieldStatic member | [invicloakTex](#_A1A7557_Topic) | Tekstura peleryny niewidki |
| Private fieldStatic member | [MAJOR](#_20F08770_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Majora |
| Private fieldStatic member | [majorTex](#_90AF1A0_Topic) | Tekstura Majora |
| Private fieldStatic member | [MISSILE](#_FAF14F7F_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla pocisku |
| Private fieldStatic member | [missileTex](#_3BCF7F43_Topic) | Tekstura pocisku |
| Private fieldStatic member | [SERGEANT](#_3EE2ADDB_Topic) | Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta |
| Private fieldStatic member | [sergeantTex](#_EF4C03AC_Topic) | Tekstura Sergeanta |

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.BOMB Field

Nazwa pliku z teksturą dla bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string BOMB |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.BOMB\_ARTEFACT Field

Nazwa pliku z teksturą dla artefaktu bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.bombArtefactTex Field

Tekstura artefaktu bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D bombArtefactTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.bombTex Field

Tekstura bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D bombTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.BONUS\_TIME Field

Nazwa pliku z teksturą dla czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.bonusTimeTex Field

Tekstura casu bonusowego

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D bonusTimeTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.CAPTAIN Field

Nazwa pliku z teksturą dla Captaina

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string CAPTAIN |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.captainTex Field

Tekstura Captaina

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D captainTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.cm Field

Menadże udostępniający zasoby graficzne

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static ContentManager cm |

#### Field Value

Type: **ContentManager**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.COLONEL Field

Nazwa pliku z teksturą dla Colonela

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string COLONEL |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.colonelTex Field

Tekstura Colonela

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D colonelTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.DIAMOND Field

Nazwa pliku z teksturą dla diamentu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string DIAMOND |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.diamondTex Field

Tekstura diamentu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D diamondTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.FIELD Field

Nazwa pliku z teksturą dla pola

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string FIELD |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.fieldTex Field

Tekstura pola na mapie

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D fieldTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.FIRE Field

Nazwa pliku z teksturą dla wystrzału

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string FIRE |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.fireTex Field

Tekstura wystrzału

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D fireTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.GENERAL Field

Nazwa pliku z teksturą dla Generala

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string GENERAL |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.generalTex Field

Tekstura Generala

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D generalTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.GOLD Field

Nazwa pliku z teksturą dla złota

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string GOLD |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.GOLDBAG Field

Nazwa pliku z teksturą dla worka ze złotem

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string GOLDBAG |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.goldbagTex Field

Tekstura worka ze złotem

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D goldbagTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.goldTex Field

Tekstura złota

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D goldTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.GUY Field

Nazwa pliku z teksturą dla bohatera Guya

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string GUY |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.guyTex Field

Tekstura bohatera Guya

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D guyTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.INVICLOAK Field

Nazwa pliku z teksturą dla peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string INVICLOAK |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.invicloakTex Field

Tekstura peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D invicloakTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.MAJOR Field

Nazwa pliku z teksturą dla Majora

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string MAJOR |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.majorTex Field

Tekstura Majora

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D majorTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.MISSILE Field

Nazwa pliku z teksturą dla pocisku

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string MISSILE |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.missileTex Field

Tekstura pocisku

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D missileTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.SERGEANT Field

Nazwa pliku z teksturą dla Sergeanta

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const string SERGEANT |

#### Field Value

Type: **String**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.sergeantTex Field

Tekstura Sergeanta

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private static Texture2D sergeantTex |

#### Field Value

Type: **Texture2D**

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.Textures Methods

The [Textures](#_361C918C_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public methodStatic member | [getBombArtefactTex](#_A002083B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu |
| Public methodStatic member | [getBombTex](#_36F207A_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bomby |
| Public methodStatic member | [getBonusTimeTex](#_91826F6B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego |
| Public methodStatic member | [getCaptainTex](#_41B3B4E8_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Captaina |
| Public methodStatic member | [getColonelTex](#_A1F665AD_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Colonela |
| Public methodStatic member | [getDiamondTex](#_41245E35_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę diamentu |
| Public methodStatic member | [getFieldTex](#_D39D9901_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę pola |
| Public methodStatic member | [getFireTex](#_DCD03B39_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę strzału |
| Public methodStatic member | [getGeneralTex](#_3B91338B_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Generala |
| Public methodStatic member | [getGoldbagTex](#_B0BEAFF0_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem |
| Public methodStatic member | [getGoldTex](#_DC84069D_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę złota |
| Public methodStatic member | [getGuyTex](#_33EE4718_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę bohatera |
| Public methodStatic member | [getInvicloakTex](#_C7F42E0_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki |
| Public methodStatic member | [getMajorTex](#_93152E7C_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Majora |
| Public methodStatic member | [getMissileTex](#_D5C7BA0F_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę pocisku |
| Public methodStatic member | [getSergeantTex](#_B074B987_Topic) | Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta |

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getBombArtefactTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bomby artefaktu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getBombArtefactTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura bomby artefaktu

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getBombTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bomby

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getBonusTimeTex Method

Metoda udostępniająca teksturę czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getBonusTimeTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura czasu bonusowego

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getCaptainTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Captaina

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getColonelTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Colonela

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getColonelTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura Colonela

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getDiamondTex Method

Metoda udostępniająca teksturę diamentu

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getFieldTex Method

Metoda udostępniająca teksturę pola

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getFieldTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura pola

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getFireTex Method

Metoda udostępniająca teksturę strzału

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getGeneralTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Generala

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getGeneralTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura Generala

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getGoldbagTex Method

Metoda udostępniająca teksturę worka ze złotem

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**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](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getGoldTex Method

Metoda udostępniająca teksturę złota

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getGoldTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura złota

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getGuyTex Method

Metoda udostępniająca teksturę bohatera

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getGuyTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura bohatera

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getInvicloakTex Method

Metoda udostępniająca teksturę peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getInvicloakTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura peleryny niewidki

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getMajorTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Majora

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getMajorTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura Majora

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getMissileTex Method

Metoda udostępniająca teksturę pocisku

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getMissileTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura pocisku

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Textures.getSergeantTex Method

Metoda udostępniająca teksturę Sergeanta

**Namespace:** [Digger](#_805D27B8_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public static Texture2D getSergeantTex() |

#### Return Value

Type: **Texture2D**  
Tekstura Sergeanta

## See Also

[Textures Class](#_361C918C_Topic)

[Digger Namespace](#_805D27B8_Topic)

# Digger.Objects Namespace

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

## Classes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Class | Description |
| Protected class | [Captain](#_A173E8B5_Topic) | Przeciwnik Captain. Porusza się po wydrążonych ścieżkach i co jakiś czas zmienia aktualizuje pozycję w kierunku bohatera. |
| Public class | [Character](#_E0D69FA5_Topic) | Klasa bazowa wszystkich postaci wystaępujących w grze. |
| Protected class | [Colonel](#_A71D5A86_Topic) | Przeciwnik Colonel. Postać pojawiająca się na wyższych poziomach. Co jakiś czas aktualizuje kierunek ruchu i porusza sięw stronę bohatera. Ma też możliwość drązenia korytarzy, ale podczas odkopywania porusza się wolniej niż normalnie. Jest to też przeciwnik odporny na strzały, które odbija od siebie. |
| Public class | [Enemy](#_B7BED86F_Topic) | Klasa bazowa wszystkich przeciwników w grze. |
| Protected class | [General](#_A944E8E9_Topic) | Przeciwnik General jest najtrudniejszym przeciwnikiem. Poruszą sie szybciej od pozostałych postaci. Może swobodnie drązyć nowe korytarze. Porusza się on w keirunku bohatera. Jest też odporny na wszelką broń (bomby i strzały). Może go zabić tylko spadający worek ze złotem. |
| Public class | [Guy](#_8204FB0E_Topic) | Klasa bohatera Guya. Zawira ona informacje o dostępnych broniach i stanach w jakich się znajduje (czas bonsuwy, peleryna niewidka). Przechowuje też informacje o ilości punktów, jakie dotychcasz zebrał. |
| Protected class | [Major](#_A65CA253_Topic) | Przeciwnik Major. Co jakieś czas aktualizuje swoją pozycję w keirunku bohatera. Co losowy czas może drążyć nowe korytarze. Tego przeciwnika jest trudno zestrzelić, ponieważ unika on lecących pocisków i ucieka od nich. |
| Protected class | [Sergeant](#_BB3AC744_Topic) | Przeciwnik Sergeant. Podstawowy przeciwnik porusząjący 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 |
| Public enumeration | [Character.Direction](#_6D72772E_Topic) | 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
        Digger.Objects.Captain

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Captain](#_15DD5204_Topic) | Konstruktor Captaina |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_F3891F2B_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_67DC20CE_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Captain Constructor

Konstruktor Captaina

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_A173E8B5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Captain.Captain Fields

The [Captain](#_A173E8B5_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_67DC20CE_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[Captain Class](#_A173E8B5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Captain.updateTime Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int updateTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Captain Class](#_A173E8B5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Captain.Captain Methods

The [Captain](#_A173E8B5_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_F3891F2B_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Captain Class](#_A173E8B5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Captain.update Method

Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_A173E8B5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character Class

Klasa bazowa wszystkich postaci wystaępujących w grze.

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    Digger.Objects.Character  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
      [Digger.Objects.Guy](#_8204FB0E_Topic)

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Character](#_BBBB8579_Topic) | Konstruktor postaci |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character Constructor

Konstruktor postaci

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.Character Fields

The [Character](#_E0D69FA5_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.direction Field

Kierunek ruchu postaci

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Character.Direction direction |

#### Field Value

Type: [Character.Direction](#_6D72772E_Topic)

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.historyPosition Field

Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Vector2 historyPosition |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.hp Field

Ilość życia postaci

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int hp |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.moving Field

Amienna informująca czy obiekt się porusza

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected bool moving |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.speed Field

Prędkość postaci

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Vector2 speed |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.Character Methods

The [Character](#_E0D69FA5_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.damage Method

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int damage(  int damage ) |

#### Parameters

damage

Type: System.Int32

Ilość obraż, które będą zadane postaci

#### Return Value

Type: **Int32**  
Stan życia postaci, po zadaniu obrażeń

## See Also

[Character Class](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.getSpeed Method

MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_E0D69FA5_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Character.Direction Enumeration

Enumerator kierunku

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel Class

Przeciwnik Colonel. Postać pojawiająca się na wyższych poziomach. Co jakiś czas aktualizuje kierunek ruchu i porusza sięw stronę bohatera. Ma też możliwość drązenia 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
        Digger.Objects.Colonel

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Colonel](#_581E69D3_Topic) | Konstruktor Colonela |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_68DB6961_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Colonela (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_4BA1D26C_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel Constructor

Konstruktor Colonela

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_A71D5A86_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel.Colonel Fields

The [Colonel](#_A71D5A86_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_4BA1D26C_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[Colonel Class](#_A71D5A86_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel.updateTime Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int updateTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Colonel Class](#_A71D5A86_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel.Colonel Methods

The [Colonel](#_A71D5A86_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_68DB6961_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Colonela (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Colonel Class](#_A71D5A86_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Colonel.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Colonela

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_A71D5A86_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy Class

Klasa bazowa wszystkich przeciwników w grze.

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      Digger.Objects.Enemy  
        [Digger.Objects.Captain](#_A173E8B5_Topic)  
        [Digger.Objects.Colonel](#_A71D5A86_Topic)  
        [Digger.Objects.General](#_A944E8E9_Topic)  
        [Digger.Objects.Major](#_A65CA253_Topic)  
        [Digger.Objects.Sergeant](#_BB3AC744_Topic)

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Enemy](#_3E5A6580_Topic) | Konstruktor przeciwnika |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy Constructor

Konstruktor przeciwnika

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.Enemy Fields

The [Enemy](#_B7BED86F_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.bonusPoints Field

Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int bonusPoints |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.digger Field

Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected bool digger |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.directionUpdateFreq Field

Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int directionUpdateFreq |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.rand Field

Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki.

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Random rand |

#### Field Value

Type: **Random**

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.Enemy Methods

The [Enemy](#_B7BED86F_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek ruchu przeciwników. Dla niektórych z nich uwzględnia ruchy pocisków i ucieka od nich. Dla pozostałych przeciwników stara się utrzymać zwrot ruchu, następnie kierunek. |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.getBonusPoints Method

Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.getDirection Method

Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Character.Direction getDirection() |

#### Return Value

Type: [Character.Direction](#_6D72772E_Topic)  
Wyznaczony kierunek ruchu dla postaci

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Enemy.getDirectionToGuy Method

Wyznacza kierunek w którym jest bohater

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Character.Direction getDirectionToGuy() |

#### Return Value

Type: [Character.Direction](#_6D72772E_Topic)  
Kierunek ruchu

## See Also

[Enemy Class](#_B7BED86F_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
        Digger.Objects.General

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [General](#_A096CF36_Topic) | Konstruktor przeciwnika |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_20106BD_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_99555A18_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General Constructor

Konstruktor przeciwnika

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_A944E8E9_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General.General Fields

The [General](#_A944E8E9_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_99555A18_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera. |

## See Also

[General Class](#_A944E8E9_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General.updateTime Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int updateTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[General Class](#_A944E8E9_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General.General Methods

The [General](#_A944E8E9_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_20106BD_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[General Class](#_A944E8E9_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# General.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_A944E8E9_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      Digger.Objects.Guy

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Guy](#_4C6DBC25_Topic) | Konstruktor bohatera |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [addHp](#_5E5CD627_Topic) | Metoda zwiększająca ilość żyć bohatera |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_76FACE5C_Topic) | Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [enemyCollisions](#_A2885CB8_Topic) | Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie |
| Private method | [getBombPosition](#_DB3303BF_Topic) | 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 |
| Private method | [getFirePosition](#_9BFF730A_Topic) | Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanaego, nowego pocisku. |
| Private method | [getFireSpeed](#_7574EDB_Topic) | Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego kierunku ruchu bohatera |
| Public method | [getHp](#_E68DCB3F_Topic) | Metoda udostępniająca ilość zyć bohatera |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Private method | [hitEnemy](#_89DD95C6_Topic) | Test kolizji z przeciwnikiem |
| Public method | [nextLevel](#_A98271AE_Topic) | Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu |
| Public method | [update](#_1E0E36B6_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |
| Private method | [updateBombs](#_4D7CC181_Topic) | Obsługa bomb - zarówno ich zastawienia jak i wybuchu w odpowiednim momencie. |
| Private method | [updateFires](#_19DA0846_Topic) | Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej. |
| Private method | [updateInvicloak](#_3DAE0DE1_Topic) | Aktualizacja stanu bohatera w momencie kiedy ma założoną pelerynę niewidkę. Wtedy bohater mruga i odliczany jest czas działania peleryny |
| Private method | [updateMove](#_2A560C23_Topic) | Metoda odpowiedzialna za aktualizację ruchu bohatera. Aktualizuje prędkość bohatera w zależności od wybranego rpzez gracza kierunku oraz utrzymuje gracza w granicach mapy. |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [bombCnt](#_4EAFF3CD_Topic) | Ilość bomb do dyspozycji |
| Public field | [bombs](#_923396EB_Topic) | Lista bomb, które może zastawiać bohater |
| Public field | [bonusCountdown](#_C1A4B2D9_Topic) | Czas po którym czas bonusowy przestanie działać |
| Public field | [bonusTime](#_8979755B_Topic) | Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego |
| Public field | [bonusTimeLeft](#_E4FDE7FA_Topic) | Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego |
| Private field | [cloakCountdown](#_89843A79_Topic) | Czas gry po jakim uzyta peleryna przestanie działać |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public field | [fires](#_BEA65535_Topic) | Lista pocisków, które wystrzela bohater |
| Public field | [firesCnt](#_4F67E3FB_Topic) | Ilość dostępnych pocisków |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public field | [invicloackCnt](#_634EB28_Topic) | Ilość dostępnych peleryn |
| Public field | [invicloak](#_4004ED0D_Topic) | Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę |
| Private field | [lastBomb](#_99BD1473_Topic) | Czas gry kiedy ostatnio została zastawiona bomba. Zapobiega zastawianiu kilku bomb na raz |
| Private field | [lastEnemyHit](#_A8B94CC7_Topic) | Czas gry, kiedy bohater ostatnio zetknął się z przeciwnikiem. Zapobiega utracie wszystkich żyć, przy jednym zetknięciu się z przeciwnikiem i daje czas na ucieczkę |
| Private field | [lastMoveDirection](#_90F7C262_Topic) | Ostatnio użyty klawisz ruchu bohatera. Na jego podstawie wyznaczany jest kierunek wystrzału pocisku |
| Private field | [lastShoot](#_CE0F3EB9_Topic) | Czas gry kiedy bohater ostatnio wystrzelił pocisk. Zapobieka wystrzeleniu wielu pocisków na raz |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Private field | [nextBlink](#_4FF26DCB_Topic) | Czas gry po jakim bohater, który użył peleryny niewidki pojawi się lub zniknie. |
| Public field | [points](#_6C86047A_Topic) | Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy Constructor

Konstruktor bohatera

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.Guy Fields

The [Guy](#_8204FB0E_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public field | [bombCnt](#_4EAFF3CD_Topic) | Ilość bomb do dyspozycji |
| Public field | [bombs](#_923396EB_Topic) | Lista bomb, które może zastawiać bohater |
| Public field | [bonusCountdown](#_C1A4B2D9_Topic) | Czas po którym czas bonusowy przestanie działać |
| Public field | [bonusTime](#_8979755B_Topic) | Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego |
| Public field | [bonusTimeLeft](#_E4FDE7FA_Topic) | Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego |
| Private field | [cloakCountdown](#_89843A79_Topic) | Czas gry po jakim uzyta peleryna przestanie działać |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public field | [fires](#_BEA65535_Topic) | Lista pocisków, które wystrzela bohater |
| Public field | [firesCnt](#_4F67E3FB_Topic) | Ilość dostępnych pocisków |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public field | [invicloackCnt](#_634EB28_Topic) | Ilość dostępnych peleryn |
| Public field | [invicloak](#_4004ED0D_Topic) | Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę |
| Private field | [lastBomb](#_99BD1473_Topic) | Czas gry kiedy ostatnio została zastawiona bomba. Zapobiega zastawianiu kilku bomb na raz |
| Private field | [lastEnemyHit](#_A8B94CC7_Topic) | Czas gry, kiedy bohater ostatnio zetknął się z przeciwnikiem. Zapobiega utracie wszystkich żyć, przy jednym zetknięciu się z przeciwnikiem i daje czas na ucieczkę |
| Private field | [lastMoveDirection](#_90F7C262_Topic) | Ostatnio użyty klawisz ruchu bohatera. Na jego podstawie wyznaczany jest kierunek wystrzału pocisku |
| Private field | [lastShoot](#_CE0F3EB9_Topic) | Czas gry kiedy bohater ostatnio wystrzelił pocisk. Zapobieka wystrzeleniu wielu pocisków na raz |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Private field | [nextBlink](#_4FF26DCB_Topic) | Czas gry po jakim bohater, który użył peleryny niewidki pojawi się lub zniknie. |
| Public field | [points](#_6C86047A_Topic) | Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.bombCnt Field

Ilość bomb do dyspozycji

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int bombCnt |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.bombs Field

Lista bomb, które może zastawiać bohater

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public List<Bomb> bombs |

#### Field Value

Type: **List**([Bomb](#_85A8939A_Topic))

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.bonusCountdown Field

Czas po którym czas bonusowy przestanie działać

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int bonusCountdown |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.bonusTime Field

Zmienna informująca czy bohater jest w trybie czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool bonusTime |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.bonusTimeLeft Field

Ilość sekund pozostała do końca czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int bonusTimeLeft |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.cloakCountdown Field

Czas gry po jakim uzyta peleryna przestanie działać

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int cloakCountdown |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.fires Field

Lista pocisków, które wystrzela bohater

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public List<Fire> fires |

#### Field Value

Type: **List**([Fire](#_73984FB4_Topic))

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.firesCnt Field

Ilość dostępnych pocisków

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int firesCnt |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.invicloackCnt Field

Ilość dostępnych peleryn

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int invicloackCnt |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.invicloak Field

Zmienna informująca czy bohater ma na sobie pelerynę

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool invicloak |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.lastBomb Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private double lastBomb |

#### Field Value

Type: **Double**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# 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](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private double lastEnemyHit |

#### Field Value

Type: **Double**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.lastMoveDirection Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Keys lastMoveDirection |

#### Field Value

Type: **Keys**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.lastShoot Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private double lastShoot |

#### Field Value

Type: **Double**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.nextBlink Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int nextBlink |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.points Field

Ilość punktów, które dotychczas zebrał bohater

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int points |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.Guy Methods

The [Guy](#_8204FB0E_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [addHp](#_5E5CD627_Topic) | Metoda zwiększająca ilość żyć bohatera |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_76FACE5C_Topic) | Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [enemyCollisions](#_A2885CB8_Topic) | Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie |
| Private method | [getBombPosition](#_DB3303BF_Topic) | 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 |
| Private method | [getFirePosition](#_9BFF730A_Topic) | Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanaego, nowego pocisku. |
| Private method | [getFireSpeed](#_7574EDB_Topic) | Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego kierunku ruchu bohatera |
| Public method | [getHp](#_E68DCB3F_Topic) | Metoda udostępniająca ilość zyć bohatera |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Private method | [hitEnemy](#_89DD95C6_Topic) | Test kolizji z przeciwnikiem |
| Public method | [nextLevel](#_A98271AE_Topic) | Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu |
| Public method | [update](#_1E0E36B6_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |
| Private method | [updateBombs](#_4D7CC181_Topic) | Obsługa bomb - zarówno ich zastawienia jak i wybuchu w odpowiednim momencie. |
| Private method | [updateFires](#_19DA0846_Topic) | Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej. |
| Private method | [updateInvicloak](#_3DAE0DE1_Topic) | Aktualizacja stanu bohatera w momencie kiedy ma założoną pelerynę niewidkę. Wtedy bohater mruga i odliczany jest czas działania peleryny |
| Private method | [updateMove](#_2A560C23_Topic) | Metoda odpowiedzialna za aktualizację ruchu bohatera. Aktualizuje prędkość bohatera w zależności od wybranego rpzez gracza kierunku oraz utrzymuje gracza w granicach mapy. |

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.addHp Method

Metoda zwiększająca ilość żyć bohatera

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void addHp(  int hp ) |

#### Parameters

hp

Type: System.Int32

ilość zyć do dodania

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.draw Method

## Overload List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_76FACE5C_Topic) | Implementacja bohatera rysująca najpierw jego samego a następnie pociski przez niego wystrzelone i bomby, które zastawił. (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.draw Method (SpriteBatch)

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[draw Overload](#_62B50A11_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.enemyCollisions Method

Metoda sprawdzająca kolizje z przeciwnikami na mapie

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# 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](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.getFirePosition Method

Metoda podająca pozycję początkową aktualnie wystrzelanaego, nowego pocisku.

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 równierz kierunek na podstawie którego wyzanczana jest pozycja początkowa

#### Return Value

Type: **Vector2**  
Pozycja początkowa pocisku

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.getFireSpeed Method

Metoda podająca początkową prędkość strzału na podstawie ostatniego kierunku ruchu bohatera

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.getHp Method

Metoda udostępniająca ilość zyć bohatera

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public int getHp() |

#### Return Value

Type: **Int32**  
Ilość żyć pozostałych bohaterowi

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.hitEnemy Method

Test kolizji z przeciwnikiem

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool hitEnemy(  Enemy e ) |

#### Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)

Przeciwnik, z którym sprawdzana jest kolicja

#### Return Value

Type: **Boolean**  
Informacja czy kolicja nastąpiła

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.nextLevel Method

Metoda przenosząca bohatera do kolejnego poziomu

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public void nextLevel() |

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez bohatera

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.updateBombs Method

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.updateFires Method

Metoda obsługująca strzały pocisków i propagująca aktualizację wstrzelonych wcześniej.

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# 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](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Guy.updateMove Method

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void updateMove() |

## See Also

[Guy Class](#_8204FB0E_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major Class

Przeciwnik Major. Co jakieś czas aktualizuje swoją pozycję w keirunku 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
        Digger.Objects.Major

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Major](#_598DDB3B_Topic) | Konstruktor Majora |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_372E2C38_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Private field | [diggerTime](#_B356C587_Topic) | Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_C9DAA742_Topic) | Obiekt odpowiadający za losowość czasu przez jaki Major ma możliwość drążenia korytarzy |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_76FAEC88_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major Constructor

Konstruktor Majora

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.Major Fields

The [Major](#_A65CA253_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Private field | [diggerTime](#_B356C587_Topic) | Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_C9DAA742_Topic) | Obiekt odpowiadający za losowość czasu przez jaki Major ma możliwość drążenia korytarzy |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [updateTime](#_76FAEC88_Topic) | Czas gry przy którym postać zaktualizuje swój kierunek ruchu, żeby poruszać się w stronę bohatera |

## See Also

[Major Class](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.diggerTime Field

Czas gry po którym Major zyska / straci możliwość drążenia korytarzy

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int diggerTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Major Class](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.rand Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Random rand |

#### Field Value

Type: **Random**

## See Also

[Major Class](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.updateTime Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int updateTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Major Class](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.Major Methods

The [Major](#_A65CA253_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_372E2C38_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Major Class](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Major.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_A65CA253_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Sergeant Class

Przeciwnik Sergeant. Podstawowy przeciwnik porusząjący 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)  
      [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)  
        Digger.Objects.Sergeant

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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 |
| Public method | [Sergeant](#_CB711FF6_Topic) | Konstruktor Sergeanta |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_9CC3F619_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Sergeant Constructor

Konstruktor Sergeanta

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_BB3AC744_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Sergeant.Sergeant Fields

The [Sergeant](#_BB3AC744_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [bonusPoints](#_5F331F2_Topic) | Ilość punktów jakie dostaje gracz za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [digger](#_4D7978AB_Topic) | Zmienna informująca czy dany przeciwnik może odkopywać pola (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [direction](#_5C2CE438_Topic) | Kierunek ruchu postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [directionUpdateFreq](#_4FCB6634_Topic) | Okres aktualizacji kierunku ruchu w kierunku bohatera w sekundach (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [historyPosition](#_EE856DE6_Topic) | Pozycja ostatniego pola na którym znajdowała się postać (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [hp](#_92EBA3EE_Topic) | Ilość życia postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [moving](#_3DABF680_Topic) | Amienna informująca czy obiekt się porusza (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [rand](#_E413C884_Topic) | Obiekt nadający czynnik losowy w ruchu postaci. Stosowany w szególnej sytuacji, kiedy bohater uzył peleryny niewidki. (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_9B61F48D_Topic) | Prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Sergeant Class](#_BB3AC744_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Sergeant.Sergeant Methods

The [Sergeant](#_BB3AC744_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [damage](#_D627234E_Topic) | Zadaje postaci obrażenia, odbierając jej tyle życia ile zostało zadanych obrażeń (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getBonusPoints](#_1AD9AFC_Topic) | Metoda udostępniająca ilość punktów za zabicie danego przeciwnika (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirection](#_44C55183_Topic) | Metoda wyznaczająca ogólny keirunek 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](#_B7BED86F_Topic).) |
| Protected method | [getDirectionToGuy](#_602DDE3_Topic) | Wyznacza kierunek w którym jest bohater (Inherited from [Enemy](#_B7BED86F_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getSpeed](#_CEBC0F43_Topic) | MEtoda udostępniająca aktualną prędkość postaci (Inherited from [Character](#_E0D69FA5_Topic).) |
| Public method | [update](#_9CC3F619_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu przez Generala (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Sergeant Class](#_BB3AC744_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Sergeant.update Method

Implementacja aktualizacji stanu przez Generala

**Namespace:** [Digger.Objects](#_67AA6FB0_Topic)  
**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

[Sergeant Class](#_BB3AC744_Topic)

[Digger.Objects Namespace](#_67AA6FB0_Topic)

# Digger.Objects.Artefacts Namespace

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

## Classes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Class | Description |
| Public class | [Artefact](#_88A40F74_Topic) | 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. |
| Protected class | [Bomb](#_AE32439D_Topic) | Artefakt bomby. Mogą go zebrać wszystkie postacie. Jeśli zbierze go bohater, to zwiększa mu się ilość dostępnych do zastawwienia bomb. |
| Protected class | [BonusTime](#_7F7E7FD2_Topic) | 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. |
| Protected class | [Diamond](#_9B3C67B5_Topic) | Artefakt diamentu. Podstawowy artefakt, który zbiera bohater. W celu przejścia do następnego poziomu, musi zebrać wszystkie diamenty na aktualnym poziomie. |
| Protected class | [Gold](#_7AE1F73D_Topic) | Artefakt złota. Nie pojawia sie na mapie bezpośrednio, ale tylko na miejsce worka ze złotem, który spadł z wysokości większej niż jedno pole. |
| Protected class | [GoldBag](#_1DDC3A6B_Topic) | Artefakt worka ze złotem. Spada pod wpływem grawitacji, jeśli nie stoi na zakopanym polu. Jeśli spadnie na jakąs postać, zadaje jej obrażenia. Jesli spadnie z wysokości większej niż jedno pole, zamienia się w złoto. Spadający worek jest jedynym sposobem na zabicie Generala. |
| Protected class | [Invicloak](#_ED20B377_Topic) | Artefakt peleryny niewidki. Jej zebrania powoduje dodanie peleryny do zasobów bohatara. Użycie peleryny sprawia, że bohater jest niewidoczny dla przeciwników i przejście bohateraz przez któegoś przeciwnika sprawia, że bohater nie ginie ale zyskuje punkty. |
| Protected class | [Missile](#_9D27C68_Topic) | 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](#_7229E0D9_Topic)  
    Digger.Objects.Artefacts.Artefact  
      [Digger.Objects.Artefacts.Bomb](#_AE32439D_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.BonusTime](#_7F7E7FD2_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.Diamond](#_9B3C67B5_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.Gold](#_7AE1F73D_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.GoldBag](#_1DDC3A6B_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.Invicloak](#_ED20B377_Topic)  
      [Digger.Objects.Artefacts.Missile](#_9D27C68_Topic)

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Artefact](#_4DF7DF5D_Topic) | Konstruktor Artefaktu |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Artefact Constructor

Konstruktor Artefaktu

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_88A40F74_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Artefact.Artefact Fields

The [Artefact](#_88A40F74_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Artefact Class](#_88A40F74_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Artefact.enemySensitive Field

Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected bool enemySensitive |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Artefact Class](#_88A40F74_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Artefact.pointBonus Field

Ilość punktów za zebranie artefaktu

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected int pointBonus |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Artefact Class](#_88A40F74_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Artefact.Artefact Methods

The [Artefact](#_88A40F74_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Artefact Class](#_88A40F74_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Bomb Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.Bomb

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Bomb](#_E984C85B_Topic) | Konstruktor Artefaktu Bomby |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_3CC25964_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Bomb Constructor

Konstruktor Artefaktu Bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_AE32439D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Bomb.Bomb Fields

The [Bomb](#_AE32439D_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Bomb Class](#_AE32439D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Bomb.Bomb Methods

The [Bomb](#_AE32439D_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_3CC25964_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Bomb Class](#_AE32439D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Bomb.update Method

Implementacja aktualizacji stanu bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_AE32439D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.BonusTime

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [BonusTime](#_60AC4E81_Topic) | Konstruktor Czasu Bonusowego |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_E7084973_Topic) | implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private fieldStatic member | [TIMEOUT](#_F9A44CAE_Topic) | Czas w sekundach przez jaki bohater działa w czasie bonusowym po zebraniu artefaktu |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# BonusTime Constructor

Konstruktor Czasu Bonusowego

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_7F7E7FD2_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# BonusTime.BonusTime Fields

The [BonusTime](#_7F7E7FD2_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private fieldStatic member | [TIMEOUT](#_F9A44CAE_Topic) | Czas w sekundach przez jaki bohater działa w czasie bonusowym po zebraniu artefaktu |

## See Also

[BonusTime Class](#_7F7E7FD2_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# BonusTime.TIMEOUT Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const int TIMEOUT |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[BonusTime Class](#_7F7E7FD2_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# BonusTime.BonusTime Methods

The [BonusTime](#_7F7E7FD2_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_E7084973_Topic) | implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[BonusTime Class](#_7F7E7FD2_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# BonusTime.update Method

implementacja aktualizacji stanu czasu bonusowego

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_7F7E7FD2_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.Diamond

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Diamond](#_5AABD9E3_Topic) | Konstruktor Artefaktu Bomby |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_DD02E12B_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Diamond Constructor

Konstruktor Artefaktu Bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_9B3C67B5_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Diamond.Diamond Fields

The [Diamond](#_9B3C67B5_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Diamond Class](#_9B3C67B5_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Diamond.Diamond Methods

The [Diamond](#_9B3C67B5_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_DD02E12B_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Diamond Class](#_9B3C67B5_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Diamond.update Method

Implementacja aktualizacji stanu bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_9B3C67B5_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Gold Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.Gold

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Gold](#_3F6BB371_Topic) | Konstruktor złota |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_AFEA3CAB_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu złota (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Gold Constructor

Konstruktor złota

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_7AE1F73D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Gold.Gold Fields

The [Gold](#_7AE1F73D_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Gold Class](#_7AE1F73D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Gold.Gold Methods

The [Gold](#_7AE1F73D_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_AFEA3CAB_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu złota (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Gold Class](#_7AE1F73D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Gold.update Method

Implementacja aktualizacji stanu złota

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_7AE1F73D_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.GoldBag

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [GoldBag](#_E39742C6_Topic) | Kostruktor worka ze złotem |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private method | [collisions](#_3D308773_Topic) | Sprawdza kolizje z postaciami na mapie |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [hitCharacter](#_7EA8FF55_Topic) | Sprzawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek |
| Private method | [setXSpeed](#_952A1FA2_Topic) | Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka |
| Private method | [setYSpeed](#_3FD92984_Topic) | Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka |
| Public method | [update](#_A2B3F54E_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Private fieldStatic member | [EPS](#_5E96224E_Topic) | Odległość na jaką postać musi się zbliżyć do worka, żeby go przesunąć |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [h](#_F0615AF7_Topic) | Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku |
| Private field | [historyPosition](#_707B5A48_Topic) | Pspółrzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [moving](#_3F35A6B2_Topic) | Zmienna informująca czy worek akturlnie się porusza |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [speed](#_887F7114_Topic) | Aktualna prędkość worka |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag Constructor

Kostruktor worka ze złotem

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.GoldBag Fields

The [GoldBag](#_1DDC3A6B_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Private fieldStatic member | [EPS](#_5E96224E_Topic) | Odległość na jaką postać musi się zbliżyć do worka, żeby go przesunąć |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [h](#_F0615AF7_Topic) | Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku |
| Private field | [historyPosition](#_707B5A48_Topic) | Pspółrzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [moving](#_3F35A6B2_Topic) | Zmienna informująca czy worek akturlnie się porusza |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [speed](#_887F7114_Topic) | Aktualna prędkość worka |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.EPS Field

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

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private const int EPS |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.h Field

Wysokość jaką pokonał worek podczas ostatniego spadku

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int h |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.historyPosition Field

Pspółrzędna ostatniego pola na jakim znajdował się worek

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Vector2 historyPosition |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.moving Field

Zmienna informująca czy worek akturlnie się porusza

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool moving |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.speed Field

Aktualna prędkość worka

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private Vector2 speed |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.GoldBag Methods

The [GoldBag](#_1DDC3A6B_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Private method | [collisions](#_3D308773_Topic) | Sprawdza kolizje z postaciami na mapie |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [hitCharacter](#_7EA8FF55_Topic) | Sprzawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek |
| Private method | [setXSpeed](#_952A1FA2_Topic) | Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka |
| Private method | [setYSpeed](#_3FD92984_Topic) | Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka |
| Public method | [update](#_A2B3F54E_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.collisions Method

Sprawdza kolizje z postaciami na mapie

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void collisions() |

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.hitCharacter Method

Sprzawdza czy dana postać została trafiona przez spadający worek

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool hitCharacter(  Character e ) |

#### Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)

Postać, z którą sprawdzana jest kolizja

#### Return Value

Type: **Boolean**  
Informacja czy postać przycina drogą spadającego worka

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.setXSpeed Method

Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi X dla worka

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void setXSpeed() |

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.setYSpeed Method

Ustawia aktualną prędkość w kierunku osi Y dla worka

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void setYSpeed() |

## See Also

[GoldBag Class](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# GoldBag.update Method

Implementacja aktualizacji stanu worka ze złotem

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_1DDC3A6B_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak Class

Artefakt peleryny niewidki. Jej zebrania powoduje dodanie peleryny do zasobów bohatara. Użycie peleryny sprawia, że bohater jest niewidoczny dla przeciwników i przejście bohateraz przez któegoś przeciwnika sprawia, że bohater nie ginie ale zyskuje punkty.

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.Invicloak

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Invicloak](#_8BEA5934_Topic) | Konstruktor Peleryny Niewidki |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_7118E587_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [timeout](#_DB4A8DC4_Topic) | Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy |
| Public fieldStatic member | [TIMEOUT](#_BD668659_Topic) | Czas działania peleryny w sekundach |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak Constructor

Konstruktor Peleryny Niewidki

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak.Invicloak Fields

The [Invicloak](#_ED20B377_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private field | [timeout](#_DB4A8DC4_Topic) | Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy |
| Public fieldStatic member | [TIMEOUT](#_BD668659_Topic) | Czas działania peleryny w sekundach |

## See Also

[Invicloak Class](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak.timeout Field

Czas gry po jakim peleryna zniknie z mapy

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int timeout |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Invicloak Class](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak.TIMEOUT Field

Czas działania peleryny w sekundach

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int TIMEOUT |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Invicloak Class](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak.Invicloak Methods

The [Invicloak](#_ED20B377_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_7118E587_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Invicloak Class](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Invicloak.update Method

Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_ED20B377_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Missile Class

Artefakt pocisku. Zebranie go zwiększa zasoby pocisków bohatera.

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Artefacts.Artefact](#_88A40F74_Topic)  
      Digger.Objects.Artefacts.Missile

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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 |
| Public method | [Missile](#_32C3DCA8_Topic) | Konstruktor Artefaktu Pocisku |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_13515D2E_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Missile Constructor

Konstruktor Artefaktu Pocisku

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

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](#_9D27C68_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Missile.Missile Fields

The [Missile](#_9D27C68_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [enemySensitive](#_835F85DF_Topic) | Czy przeciwnicy mogą zebrać dany artefakt (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [pointBonus](#_FC3EBF09_Topic) | Ilość punktów za zebranie artefaktu (Inherited from [Artefact](#_88A40F74_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Missile Class](#_9D27C68_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Missile.Missile Methods

The [Missile](#_9D27C68_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_13515D2E_Topic) | Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Missile Class](#_9D27C68_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Missile.update Method

Implementacja aktualizacji stanu peleryny niewidki

**Namespace:** [Digger.Objects.Artefacts](#_EB8FCE20_Topic)  
**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](#_9D27C68_Topic)

[Digger.Objects.Artefacts Namespace](#_EB8FCE20_Topic)

# Digger.Objects.Weapons Namespace

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

## Classes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Class | Description |
| Public class | [Bomb](#_85A8939A_Topic) | Bomba to szególna broń, ponieważ zabicie przeciwnika za jej pomocą daje dwa razy więcej punktów niż inna metodą. Zasię bomby to trzy pola w każdym keirunku oraz jedno pole dookoła bomby. Bomba wybucha z pewnym opóźnieniem od jej zastawienia. |
| Public class | [Fire](#_73984FB4_Topic) | 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. |
| Public class | [Weapon](#_B4E0E02C_Topic) | Klasa bazowa dla broni uzywanych przez bohatera podczas rozgrywki. |

# Bomb Class

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

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Weapons.Weapon](#_B4E0E02C_Topic)  
      Digger.Objects.Weapons.Bomb

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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 |
| Public method | [Bomb](#_3C8BECD4_Topic) | Konstruktor obiektu bomby |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_5E01EF5B_Topic) | Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [explode](#_49B680E_Topic) | Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplocję przeciwnikom |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [inRange](#_BF195D70_Topic) | Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplocji bomby |
| Public method | [set](#_683C967B_Topic) | Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby |
| Public method | [update](#_E3A1FFB9_Topic) | Implementacja metody aktualizującej stan bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public fieldStatic member | [COUNTDOWN](#_138EF366_Topic) | Opóźnienie wybuchu bomby |
| Private field | [explosionTime](#_F2AE2766_Topic) | Czas wybuchu bomby |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni (Inherited from [Weapon](#_B4E0E02C_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public field | [visible](#_84F9177A_Topic) | Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapię |

## See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb Constructor

Konstruktor obiektu bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Bomb(  GameState gameState,  Texture2D texture ) |

#### Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#_61798AD_Topic)

Obiekt stanu gry

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura bomby

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.Bomb Fields

The [Bomb](#_85A8939A_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public fieldStatic member | [COUNTDOWN](#_138EF366_Topic) | Opóźnienie wybuchu bomby |
| Private field | [explosionTime](#_F2AE2766_Topic) | Czas wybuchu bomby |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni (Inherited from [Weapon](#_B4E0E02C_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public field | [visible](#_84F9177A_Topic) | Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapię |

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.COUNTDOWN Field

Opóźnienie wybuchu bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public const int COUNTDOWN |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.explosionTime Field

Czas wybuchu bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private int explosionTime |

#### Field Value

Type: **Int32**

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.visible Field

Zmienna informująca czy bomba jest widoczna na mapię

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool visible |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.Bomb Methods

The [Bomb](#_85A8939A_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_5E01EF5B_Topic) | Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [explode](#_49B680E_Topic) | Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplocję przeciwnikom |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [inRange](#_BF195D70_Topic) | Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplocji bomby |
| Public method | [set](#_683C967B_Topic) | Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby |
| Public method | [update](#_E3A1FFB9_Topic) | Implementacja metody aktualizującej stan bomby (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.draw Method

## Overload List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_5E01EF5B_Topic) | Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.draw Method (SpriteBatch)

Metoda rysująca obiekt widocznej bomby na mapie

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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](#_85A8939A_Topic)

[draw Overload](#_95E0162F_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.explode Method

Metoda zabierająca życia trafionym przez eksplocję przeciwnikom

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private void explode() |

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.inRange Method

Metoda sprawdzająca czy przeciwnik znajdował się w zasięgu eksplocji bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool inRange(  Enemy e ) |

#### Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Enemy](#_B7BED86F_Topic)

Spradzany przeciwnik

#### Return Value

Type: **Boolean**  
Informacja czy jest w zasięgu

## See Also

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.set Method

Metoda zastawiająca bombę w podanej pozycji i ustawiająca czas wybuchu zastawianej bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Bomb.update Method

Implementacja metody aktualizującej stan bomby

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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

[Bomb Class](#_85A8939A_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# 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](#_7229E0D9_Topic)  
    [Digger.Objects.Weapons.Weapon](#_B4E0E02C_Topic)  
      Digger.Objects.Weapons.Fire

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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 |
| Public method | [Fire](#_6778B2E9_Topic) | Konstruktor strzału |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_9646C324_Topic) | Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [hitTarget](#_9BAC94BF_Topic) | Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać |
| Private method | [isOutsideDiggedArea](#_AB973F65_Topic) | Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy |
| Public method | [shoot](#_2BEF83A5_Topic) | Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i z zadaną prędkością |
| Public method | [update](#_123B5B4C_Topic) | Implementacja aktualizacji pocisku (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni (Inherited from [Weapon](#_B4E0E02C_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public field | [visible](#_9FCE23B5_Topic) | Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy |

## See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire Constructor

Konstruktor strzału

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public Fire(  GameState gameState,  Texture2D texture ) |

#### Parameters

gameState

Type: [Digger.GameState](#_61798AD_Topic)

Obiekt stanu gry

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura strzału

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.Fire Fields

The [Fire](#_73984FB4_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni (Inherited from [Weapon](#_B4E0E02C_Topic).) |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public field | [visible](#_9FCE23B5_Topic) | Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy |

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.visible Field

Informuje czy strzał jest aktualnie wyświetlany na planszy

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| public bool visible |

#### Field Value

Type: **Boolean**

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.Fire Methods

The [Fire](#_73984FB4_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_9646C324_Topic) | Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Private method | [hitTarget](#_9BAC94BF_Topic) | Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać |
| Private method | [isOutsideDiggedArea](#_AB973F65_Topic) | Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy |
| Public method | [shoot](#_2BEF83A5_Topic) | Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i z zadaną prędkością |
| Public method | [update](#_123B5B4C_Topic) | Implementacja aktualizacji pocisku (Overrides [GameObject.update(TimeSpan)](#_ED14F721_Topic).) |

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.draw Method

## Overload List

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_9646C324_Topic) | Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości (Overrides [GameObject.draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.draw Method (SpriteBatch)

Metoda rysująca widoczne pociski zwrócone w stronę nadanej im prędkości

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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](#_73984FB4_Topic)

[draw Overload](#_6DEE6D6E_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.hitTarget Method

Metoda sprawdzająca czy pocisk trafił w postać

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool hitTarget(  Character e ) |

#### Parameters

e

Type: [Digger.Objects.Character](#_E0D69FA5_Topic)

Postać, z którą sprawdzana jest kolizja

#### Return Value

Type: **Boolean**  
Informację czy dana postać została trafiona

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.isOutsideDiggedArea Method

Sprawdza czy pocisk wyleciał z obszaru wykopanych korytarzy

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| private bool isOutsideDiggedArea() |

#### Return Value

Type: **Boolean**  
Informację czy strzał wyszedł poza obczas wydrążonych korytarzy

## See Also

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.shoot Method

Metoda wystrzelająca pocisk z podanej pozycji i z zadaną prędkością

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Fire.update Method

Implementacja aktualizacji pocisku

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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

[Fire Class](#_73984FB4_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Weapon Class

Klasa bazowa dla broni uzywanych przez bohatera podczas rozgrywki.

## Inheritance Hierarchy

System.Object  
  [Digger.GameObject](#_7229E0D9_Topic)  
    Digger.Objects.Weapons.Weapon  
      [Digger.Objects.Weapons.Bomb](#_85A8939A_Topic)  
      [Digger.Objects.Weapons.Fire](#_73984FB4_Topic)

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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 |
| Public method | [Weapon](#_662F1D7A_Topic) | Konstruktor obiektu broni |

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Weapon Constructor

Konstruktor obiektu broni

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**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](#_61798AD_Topic)

Obiekt stanu gry

position

Type: **Vector2**

Początkowa pozycja broni

texture

Type: **Texture2D**

Tekstura broni

speed

Type: **Vector2**

Początkowa prędkość broni

## See Also

[Weapon Class](#_B4E0E02C_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Weapon.Weapon Fields

The [Weapon](#_B4E0E02C_Topic) type exposes the following members.

## Fields

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Protected field | [gameState](#_55CEECF4_Topic) | Kontekst gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxX](#_19A99BC3_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MaxY](#_1913B86_Topic) | Maksymalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinX](#_4D73DDB3_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi X (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [MinY](#_2F328E3F_Topic) | Minimalna pozycja obiektu na osi Y (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [position](#_7F20A1D7_Topic) | Współrzędna pozycji obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Protected field | [speed](#_89EDA571_Topic) | Prekość poruszania się broni |
| Protected field | [texture](#_18E25F3F_Topic) | Tekstura obiektu gry (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Weapon Class](#_B4E0E02C_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Weapon.speed Field

Prekość poruszania się broni

**Namespace:** [Digger.Objects.Weapons](#_AC7D7E35_Topic)  
**Assembly:** Digger (in Digger.exe) Version: 1.0.0.0

## Syntax

|  |
| --- |
| C# |
| protected Vector2 speed |

#### Field Value

Type: **Vector2**

## See Also

[Weapon Class](#_B4E0E02C_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)

# Weapon.Weapon Methods

The [Weapon](#_B4E0E02C_Topic) type exposes the following members.

## Methods

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Name | Description |
| Public method | [draw(SpriteBatch)](#_545DF269_Topic) | Metoda rysująca obiekty. Najprostrza wersja sprawdzająca czy tekstura obiektu nie jest nullem i rysująca ten obiekt w jego aktualnej pozycji (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [draw(SpriteBatch, Single)](#_C49F229_Topic) | Metoda rysująca obiekt jeśli jego tekstura nie jest nullem. Dodatkowo pozwala narysować teksturę obiektu obróconą o podany kąt, wokół środka tekstury. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [getPosition](#_5FC9A585_Topic) | Metoda udostępniająca aktualną pozycją obiektu. (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |
| Public method | [update](#_ED14F721_Topic) | Metoda aktualizująca stan obiektu, implementowana przez obiekty według ich przeznaczenia (Inherited from [GameObject](#_7229E0D9_Topic).) |

## See Also

[Weapon Class](#_B4E0E02C_Topic)

[Digger.Objects.Weapons Namespace](#_AC7D7E35_Topic)