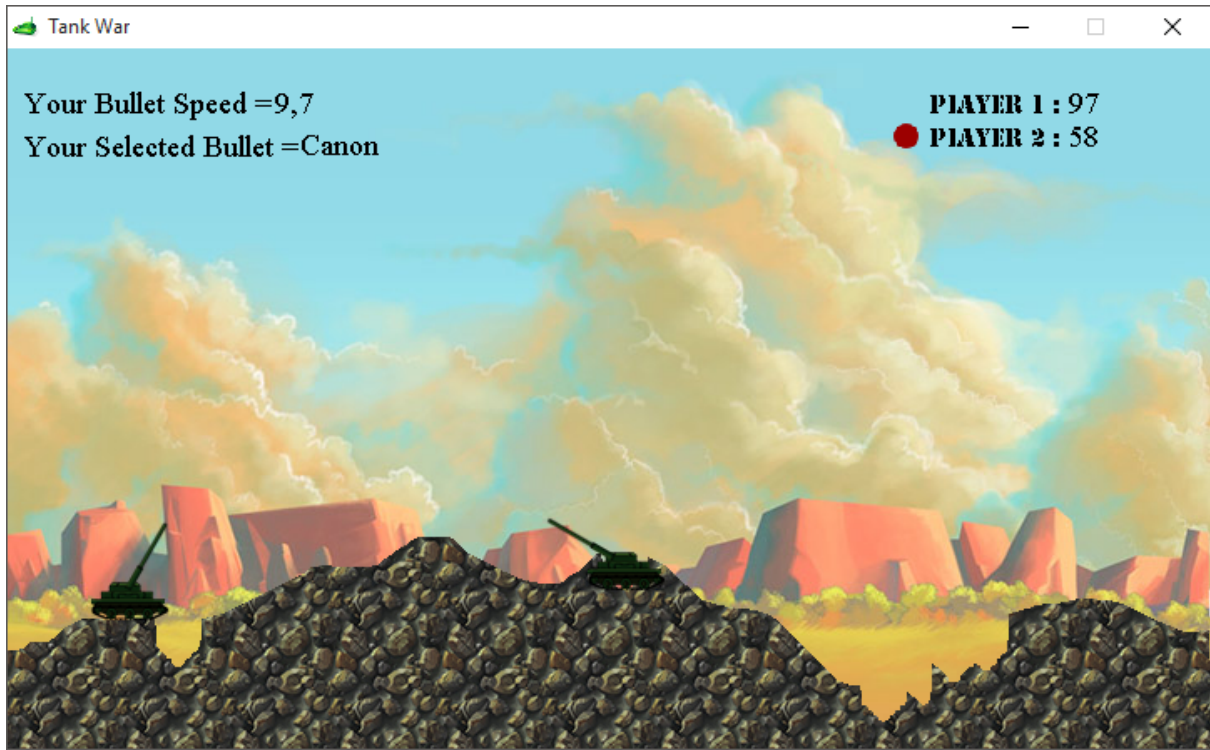


# Tank War



git

[https://github.com/msoner1/Tank\\_war](https://github.com/msoner1/Tank_war)

**Mustafa Soner Aydın - 318564**

# Proje Sınıfları Ne İş Yapar?

**Start** : Oyunun main sınıfıdır.Oyun bu sınıftan koşturmaya başlar.Genel olarak bu sınıfta oyunun penceresi oluşturulur.

**GamePanel** : Oyun döngüsünün yer aldığı sınıftır.Start sınıfından çağırılarak oyun penceresine panel eklenmesini sağlar.Ayrıca oyun genelinde kullanılan tüm ana fonksiyonlar bu sınıftan adreslenir.Bknz:init() , draw() vb...

**GameStateManager** : Oyunun mevcut sahnesini tutan ve sahne geçişlerinden sorumlu sınıf.Mevcut sahneyi tutması sayesinde o sahnenin gerekli metotlarına(update() , draw()) erişebiliyoruz.

**JukeBox** : Oyunun muziklerinden sorumlu tamamiyle statik sınıf.

**Keys** : Oyun içi klavye yönetimini sağlayan ve kontrol eden sınıf.

**Mouse** : Oyunun menüsündeki mouse olaylarını algılamak için oluşturulan sınıftır.

**Entity** : Tüm varlıkların ortak yapılacak işleri için oluşturulmuş soyut sınıf.

**Bullets :** Mermi varlıklarını temsil eder.Mermiler ile ilgili tüm işlemler bu sınıfta yer alır.

**Tank :** Tank varlıklarını temsil eder.Tanklar ile ilgili tüm işlemler bu sınıfta yer alır.

**Map :** Oyun haritaları için oluşturulmuş soyut sınıftır.

**Map2:** Oyunun birinci haritasının kordinatlarını tutar.

**Map3:** Oyunun ikinci haritasının kordinatlarını tutar.

**States:** Oyunun tüm sahnelerinin ortak fonsksiyonları içeren soyut sınıf.

**GameState :** Oyunun tüm sahnelerinin ortak fonsksiyonları içeren soyut sınıf.

**Intro :** Oyunun giriş sahnesidir.Animasyonun oynatılması ve logonun gösterilmesinden sorumludur.

**Menu :** Menü sahnesidir.

**Play :** Oyunun oynandığı sahnedir.En yoğun sınıf burasıdır.Tankların hareketleri , sıra takibi , skor takibi çeşitli görevleri vardır.

**Finish** : Oyunun sonlandığı sahnedir.Creditin akmasından da sorumludur.

## Kullanılan Kütüphaneler

Oyunun Jukebox sınıfında müziklerin ve efektlerin formatlanması ve optimize edilmesi için üç farklı kütüphane kullanılmıştır.

## Oyundaki Resimler ve Müzikler Nereden Alındı?

Oyunun resim içerikleri kalıpları internetten alınarak çeşitli tasarım aşamalarıyla oyuna uygun hale getirilmiş resimlerdir.Hemen hemen tüm görseller bir tasarım evresinden geçirilmiştir.

Müzik ve ses efektleri ise çoğunlukla freesfx.co.uk sitesinden temin edilmiştir.

DipNot : Ayrıca bu dökümantasyonda yer almayan çeşitli bilgiler kod içeriğinde JavaDoc olarak açıklanmıştır.