Tickets

GameObject

* UI: GameObject
* UIComponent: GameObject
* WorldMap: GameObject
* Unit: GameObject (abstract)
* Spieler: GameObject
* Enemy: GameObject (abstract)
* Vegetation: GameObject (abstract)
* Baum: GameObject
* Item: GameObject (abstract)
* PlayableGroup: GameObject

Input

* InputModule
* UserInput: MausInput
* UserInput: KeyboardInput
* UIComponent: InputModule

Rendering

* Image-Klasse
* Animierte Image-Klasse
* WorldMap: RenderModul
* Unit: RenderModul
* Vegetation: RenderModul
* Item: RenderModul
* UIComponent: RenderModul

Grafik

* WorldTileSetDummy
* SpielerDummy
* BaumDummy
* WasserDummy
* EnemyDummy
* ItemsDummy
* UIGrafik: UIButton
* SpielerFinal
* BaumFinal
* WasserFinal
* WorldTileSetFinal

Logik

* PlayableGroup: LogicModule: Spieler hinzufügen/entfernen
* PlayableGroup: LogicModule: Commands/CommandQueue
* Player: LogicModule: Automatisch zu PlayableGroup hinzufügen
* Player: LogicModule: CommandQueue
* Player: LogicModule: Commands von PlayableGroup holen
* Player: LogicModule: Pathfindingdummy
* Player: LogicModule: PathfindingFinal
* UICommandButton: LogicModule: Commands an PlayableGroup senden
* WorldMap: LogicModule: generating Terrain
* WorldMap: LogicModule: generating Vegetation
* WorldMap: LogicModule: generating Spieler
* WorldMap: LogicModule: generating Items
* WorldMap: LogicModule: generating Enemies
* UI: LogicModule: Verwaltet UIComponents

Physik

* PhysicManager
* PhysicModule
* WorldMap: PhysicModule : Andere PhysicModule können sich anmelden, verwaltet dann die Kollision
* Player: PhysicModule

Actor

* UIButton
* UILabel
* Image
* Player
* Tree
* TileSet