

Player Utility

- camera01 : Camera

- cameraClamp : float

- velocity : Vector3

- rotation : Vector3

- cameraRotationX : float

- currentCameraRotationX : float

- jumpStrength : float

- rigid : Rigidbody

- Awake() : void

- FixedUpdate() : void

+ Move(Vector3 movevelocity) : void

+ Rotate(Vector3 vRotation) : void

+ CameraRotate(float cRotationX) : void

- ExecuteMovement() : void

- ExecuteRotation() : void

+ Jump() : void

+ Die() : void

Player Controller

- movementSpeed : float

+ mouseSensitivity : float

- jumpMax : int

- jumpCount : int

- grounded : bool

+ health : float

- utility : PlayerUtility

- Awake() : void

- Update() : void

- PlayerMovement : void

- PlayerRotation : void

- CameraRotation : void

- PlayerJump : void

- OnCollisionEnter(Collision collision) : voi

- OnTriggerEnter(Collider other) : void

- PlayerDeath() : void

Water Gun Weapon

- range : float

- shooterCam : Camera

- fireRate : float

- damage : float

- nextTimeToFire : float

- impactForce : float

- mask : LayerMask

+ hitEffect : GameObject

- Update() : void

- Shoot() : void

Enemy

+ health: float

- target : Transform

+ movementSpeed : float

- agent : NavMeshAgent

- Awake(): void

- Start(): void

- Update(): void

- Seek(): void

+ GunDamage(float amount) : void

- EnemyDeath() : void

Network Player Setup

- disabledComponents : ArrayList<Behaviour>

- remoteLayerName : string

- Start() : void

- RegisterPlayer() : void

- DisableComponents() : void

- AssignRemoteLayer() : void

Water Gun Weapon

- range : float

- shooterCam : Camera

- fireRate : float

- damage : float

- nextTimeToFire : float

- impactForce : float

- mask : LayerMask

+ hitEffect : GameObject

- shotgunFrag : int

- bulletSpred : float

- impactForce : float

- hit : RaycastHi

- Update() : void

- Shoot() : void

Weapon Switch

+ currentWeapon : int

- Start() : void

- Update() : void

- WeaponSelect() : void

Camera Setup

- sceneCamera : Camera

- Start() : void

- OnDisable() : void

Enemy Manager
+ spawnPoints : ArrayList<Transform> + enemyPrefabs : ArrayList<GameObject> + enemyCount : int + spawnWait : float + startWait : float + waveWait : float - gameOver : bool
+ OnStartServer() : override void - SpawnWaves() : IEnumerator

Game Timer
+ currentTime : float + timerStyle : GUIStyle - scrH : float - scrW : float
- Start() : void - Update() : void - OnGUI() : void

Game Manager
- cursorVisible : bool + showOptions : bool + options : GameObject + dirLight : Light
- Start() : void - Update() : void + Return() : void + AdjustBrightness(Slider slider) : void + Fullscreen() : void + Windowed() : void + QuitGame() : void

Main Menu Manager
+ dirLight : Light + showMainMenu : bool + showOptions : bool + mainMenu : GameObject + options : GameObject
+ MultiplayerButton : void + QuitGameButton : void + SingleplayerButton : void + AdjustBrightness(Slider slider) : void + ShowOptions() : void + ShowMainMenu() : void + Fullscreen() : void + Windowed() : void - Start() : void

Garden
- OnTriggerEnter(Collider other) : void

End Game Manager
- Start() : void + QuitGame() : void + LoadMainMenu() : void

SP Enemy Manager
+ spawnPoints : ArrayList<Transform> + enemyPrefabs : ArrayList<GameObject> + enemyCount : int + spawnWait : float + startWait : float + waveWait : float - gameOver : bool
- Start() : void - SpawnWaves() : IEnumerator