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

Garden

OnTriggerEnter(Collider other) : void