

תיאור המחלקות:

באופן כללי שינתי את מחלקת Ball לשם אחר - Shots.

SpaceInvadersLevel :

מחלקה זו מממשת את LevelInformation.

היא מייצגת יצירה של שלב חדש במשחק. מחלקה זו מקבלת את שם השלב כך שאת מספר השלב היא מקבלת ב- GameFlow בעזרת Counter.

בנוסף מחלקה זו מייצרת רשימה של בלוקים שהם בעצם האויבים שלנו, היא שומרת אותה בתוך List ומחזירה אותם.

BLOCK:

הוספת פונקציית move שמקבלת velocity ומזיזה כל בלוק על ידי כך שמעדכנת את הנקודה שמאלית עליונה שממנה מוגדר כל בלוק.

BlockEnemyCollection :

מחלקה זו מממשת את Sprite and HitListener

מחלקה שמאגדת בתוכה את הבלוקים הזזים שלנו .

היא מחליטה באופן רנדומלי מי מהבלוקים התחתונים יירה לכיוון המטקה שלנו כדי לפסול אותנו.

בנוסף היא אחראית על התזוזה של כל הבלוקים האויבים גם יחד. בכל פעם היא מעדכנת את ה-Maps שלנו בהתאם לצורך.

GameLevel :

במחלקה זו הוספתי בתור members משתנה מסוג BlockEnemyCollection

כך שאוכל להוסיף בלוקים לMaps שמיוצרים במחלקה זו ולא תחל את ה Hitlistener בהתאם וכדומה בהתאם.

הוספתי פונקציות ב GameLevel כמו: shotByEnemy , shotByPlayer
 שאחראיות לייצר ירייה מתאימה (בצבע אדום לאויב ובצבע לבן לשחקן)
 בנוסף, הוספתי blockRemover ל shiledBlock כך שיהיה הבדל בין המגן שלנו
 לחיזרים.
 ב- doOneFrame אנו בודקים אם הסתיים המשחק או לא על ידי כך שנבדק אם
 החיזרים הגיעו למגן שלנו.

Shot By Alien/Player:

באופן כללי, היריות על ידי החיזרים ממומשות במחלקה
 BlockEnemyCollection כך שבכל פרק זמן של חצי שנייה מחלקה זו מגרילה
 בלוק שיירה את הכדור. היא שולחת את הנקודה האמצעית בקו התחתון של
 הבלוק האויב שלנו לפונקציה שמייצרת את הShot עצמו בgamelevel.
 הוספת הכדורים למשחק מתבצעת על ידי רשימה נפרדת על מנת שנוכל למחוק
 אותם במידת הצורך בעת פסילה .
 לעומת זאת, היריות של השחקן מנוהלות במחלקת Paddle כך שבכל פרק זמן
 של 0.35 שניות מתבצעת בדיקה האם אנחנו לוחצים על מקש ה-"רווח". אם כן,
 מתבצעת ירייה על ידי כך שהפונקציה שולחת את המיקום שממנו הכדור ייצא.